

向左走，向右走？
——微博的中国式发展迷局



迈克尔·贝式胜利
——解析《使命召唤——现代战争2》

01月上
本期特惠价
¥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第318期

大众软件®

电脑应用与娱乐第一选择



绿色征途
ls.ztgame.com

封测30天
同时在线突破20万！
专为非RMB玩家打造《绿色征途》
畅爽内测火热进行中

来就送价值1088元新手礼包！

- 不卖经验、装备、材料
- 杜绝被秒杀、不破防
- 单服40000人同场PK
- 延续《征途》经典玩法
- 增加新地图、新技能、新玩法

ISSN 1007-0060
01
9 771007 006098

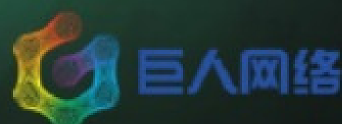


本期重磅专题：

2009中国电脑游戏产业报告



本期强档攻略
职业进化足球2010



巨人网络
读者回复个人详细信息至 lsdw@ztgame.com，将有机会得到精美礼品！
上海巨人网络科技有限公司 客服热线：021-61205656
游戏官网：http://ls.ztgame.com

大众软件

2010年 再创辉煌

1、2010年《大众软件》依然为旬刊，内容将更加丰富，报道更加全面。

2、《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下三期，1、8、16日出版。

订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。

中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：到当地邮局汇款

收款人：大众软件

收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室

邮编：100142

汇款金额：XXX元

汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话



接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，

亮甲店130号 恩济大厦511室

联系人：陈小姐

联系电话：010-88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

NAVY FIELD
RESURRECTION OF THE STEEL FLEET
大海战II

掌握大海的人　才能征服世界
别具风格的战争网游！

《大海战II》新服震撼开启

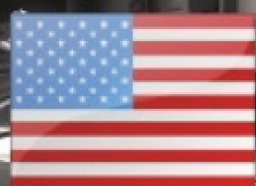
新服开启时间：2010年01月15日

新服网通线：黎塞留　新服电信线：诺曼底

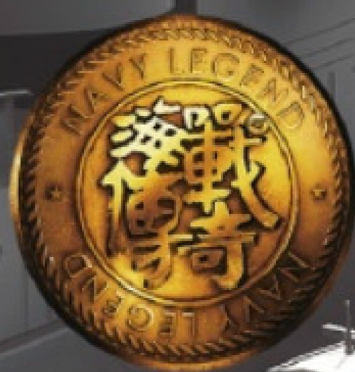
nf2.9Hgame.com

大海战II国际锦标赛4月起航








华山论剑 Web

怒海争锋

客服热线：010-65528908　传真：010-84220505

中华军事网地址：http://www.9hgame.com



CONTENTS
本期目录

P7 新品初评 重点推荐
全民超频 ——捷波悍马HI-05主板

千元内的主板超频性能如何？看看Core i5-750处理器与捷波悍马HI-05主板组合的威力吧。



P19 网络时代 重点推荐
秒杀江湖，高手之战

快速点击鼠标，在短短的1秒钟之内以超低价格买到特价商品，秒杀是省钱的不二法门！



P31 实用软件 重点推荐
离开Windows的日子
——Mac OS和Ubuntu系统的PC安装探讨

如果计算机用户打算离开Windows，那么苹果、谷歌等众多选择，哪里会是他们停靠的港湾？



P143 攻城略地 重点推荐
职业进化足球2010

本文五招打造技术流教你有效的带球技巧和套路，此外在大师联赛篇中还讨论了关于球员成长曲线、青年队员培养、收支平衡等重要问题。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 何先进
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祎 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年01月01日
定　　价 人民币 10.00元

天下贰

国韵网游 3D巨作

传承上古中华文明 开创国韵网游先河

主演 杨幂

《天下贰》年度资料片

飛龍在天

场景革命 自由飞行

撼世公测，新服齐开！

御巨龙、踏火轮、乘画卷，玩转玄幻自由飞行！
团队副本、江湖技能，叱咤天下震古烁今！

入深渊、登云端，探险12层立体场景！
翼人、鲛人、蚩尤族，亲历全新种族上古国韵！



網易 NetEase
www.163.com
网聚人的力量

官方网站：
tx2.163.com

点击游戏人物头像下的小奖章，选择“新手序列号奖励”，输入序列号：FLZT-1211-1211-0004，即可领取奖品。

责编手记

本期一开始制作，大家就对我出任责编表示了祝贺。你问为什么，责编不是轮流当吗，大家都要做责编，为何单独对我表示祝贺？这个问题要我来回答是并不权威的，有请权威：07～09年连续3年当第一期责编的幸运观众——8神经同学回答："第一期责编是责编中的责编。"

果然是3年经历总结的精辟言语，而现在我也有了切身的体会。其实通常责编的那些事对我来讲已经是轻车熟路了，但第一期通常会涉及新一年的栏目、版式、页码等调整，以前责编遗留的责编宝典失效，所有的一切都需要重新制作，这个重任就落到第一期责编的身上。今年后面的责编安排都以第一期制作的安排为蓝本，也就轻松了许多，这就是"责编中的责编"的由来。

不过简练的语言总是难以概括全面的，第一期责编的任务可不止上面这些。每年改版的事情特别多，除了新制版式（这就是美编MM的活了），责编主要负责查找其中的错误，图压字了，颜色对不上了，字体不对了，细小的毛病都要揪出来，对于本人这个近视眼可是很有难度的。

好在本期制作时间充裕，比平常还多了一周的时间，不然本责编可真要忙得四脚朝天了。这得感谢King大人制定的出版时间表，很明显预见到了第一期的麻烦。

面对那些不怀好意的笑容，本人也不是吃素的，不就是活多点任务重点出错可能多点么。但责编也要有责编的威严，拿出责编之锤，大吼一声："干活！"

整个世界，清净了……

本期责编 星尘

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河北	于佳莹	山东	程智勇
广东	郑德煌	浙江	陈斌
湖北	祁迹	甘肃	王生浩
上海	熊金凤	江苏	王磊
江苏	黄用	四川	秦国强
吉林	张宇	江苏	韩放
广东	黄子瑜	山西	李戈
云南	刘江林	山东	谢春阳
四川	徐靖	广西	邓堀
河北	门亮	北京	谢程远



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

公测新焦点：开放百级上限、跨服PK争雄、免费挂机升级、谈谈情说说爱
LOONG 龙
WWW.LOONG3D.COM
中国国民网游 3D压轴
跨年巨献
12月29日 国民公测
千人同屏更多玩家 百变玩法奇术攻城
3D城战大场面 震撼来袭
开创网游国民级服务承诺
三赔放心
运营过失双倍赔偿
盗号百分百赔偿
服务不达标赔偿
三反承诺
反外挂 反欺诈 反打钱
三反承诺 放心游戏
Baidu百度 龙官网 百度一下
马上登陆：Http://popsoft.loong3d.com 领取公测新版千元财富卡
大承网络
上海大承网络技术有限公司 邮编：200051 客服热线：021-61454816
地址：上海天山支路168号虹桥电子时代广场五层 客服邮箱：loong@dacn.com.cn



——惠普TouchSmart600触摸式一体机

将触控进行到底

大约半年之前，我们曾对惠普TouchSmart IQ848cn触摸式一体机进行过评测，现在惠普又推出了新的升级版本，根据市场需求调整了屏幕尺寸和硬件配置，取消了原有的22、25英寸型号，改为20和23英寸。新的系列被命名为TouchSmart600-1000（23英寸）和TouchSmart300-1000（20英寸），我们拿到的样机是TouchSmart600-1088cn，采用23英寸电阻式触控屏。

这款产品的外观依旧沿用了上一代的设计，硬件配置变化也不大，只是显卡由之前的NVIDIA GeForce9600 M-GS换为GeForce GT230M，显存也扩大为1GB，实际性能的提升并不大。最重要的变化出现在应用层面，TouchSmart600-1000系列引入了多点触摸技术，并改进了TouchSmart套件软件的界面、功能和操控方式，使这款产品的使用感受得到明显的提高。因此我们决定将本文的重点放在对其新界面的体验介绍方面，配置和外观方面的请读者参考本刊2009年第16期“新品初评”栏目的内容。

■晶合实验室 壹分


侧面造型





多点触摸技术使TouchSmart 600-1000系列产品的使用感受比前作更好，新的操控界面和套件软件也显示出开发团队日趋成熟，屏幕尺寸缩小后其购买价格也更为合理，值得资金充裕的家庭用户考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：惠普（HP）
上市状态：已上市
售价：14 999元
附件：电源适配器/无线键鼠套装/遥控器/说明书等
咨询电话：800-810-3888
推荐：资金充裕的家庭用户


视频播放功能使用简单


在图片浏览中新增多点触摸功能，算法有待改进


摄像头配套软件功能丰富


内置视频教程，使用方法说明清晰明了


极具实用价值的便笺功能继续进一步强化


新的触控操作界面很容易上手

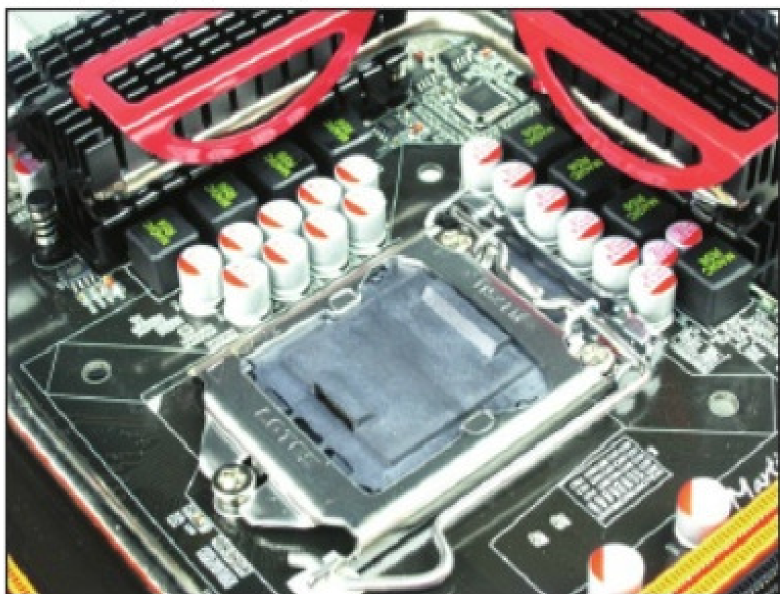

圈选功能是新亮点之一，便于用户进行多项选择

全民超频——捷波悍马 HI-05 主板

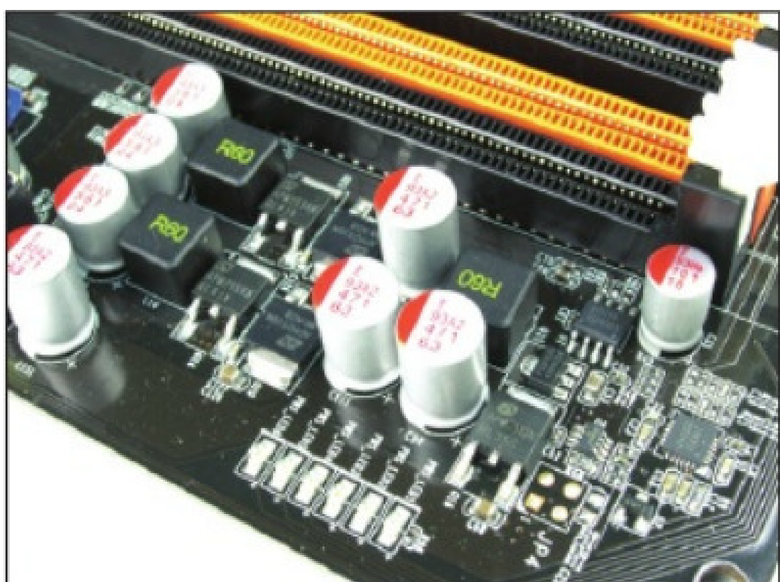


■晶合实验室 Red

捷波的悍马系列主板一直以来以不错的做工和实惠的价格受到DIY玩家们的欢迎，尤其在超频能力上也有不错表现，“平民超频”理念深入人心。这次捷波送测的悍马HI-05采用标准ATX板型，基于Intel P55芯片组，支持LGA1156接口的Core i5/i7系列处理器。主板总体布局比较合理，黑色的PCB看上去也颇有档次。悍马HI-05采用热管连接PCH与MOSFET的散热片，可以有效提高散热效率，红黑颜色搭配的散热片上还印有白色的“悍马”标记，体现了产品外观的个性化。



供电部分用料扎实

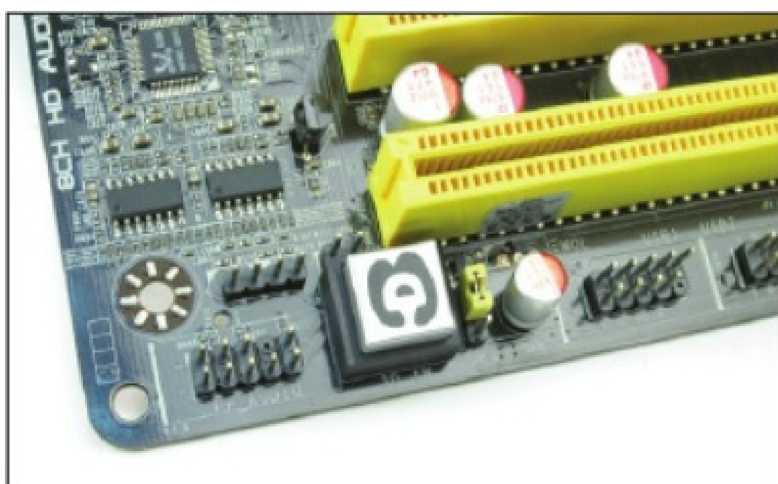


内存采用2相供电

在供电方面，这款产品采用了6+2相设计，主控芯片为台湾力智生产的uP6208AM，具有控制8相供电能力，Uncore部分为一颗uP6203A芯片，提供原生2相供控制电能力，每项供电搭配两颗富士通全固态电容和台湾MAGIC全封闭方型防磁电感。MIGIC电感常见于各类超频主板，为悍马HI-05的超频能力提供保障。悍马HI-05在供电方面虽然不如一些顶级主板奢华，但考虑到Core i5处理器的功耗并不高（TDP为95W），这种中规中矩的供电设计可满足处理器的超频需求。

主板提供4条DIMM内存插槽（内存独立2相供电），支持双通道DDR3 1066/1333/1600内存，最高容量为16GB。两组PCI-E×16显卡插槽，支持8×+8×模式的CrossFire和SLI，另外还提供两条PCI-E×1插槽和3条PCI插槽和6个SATAⅡ接口。为了照顾老用户的IDE设备，主板上还提供了一个IDE接口，显得十分人性化。

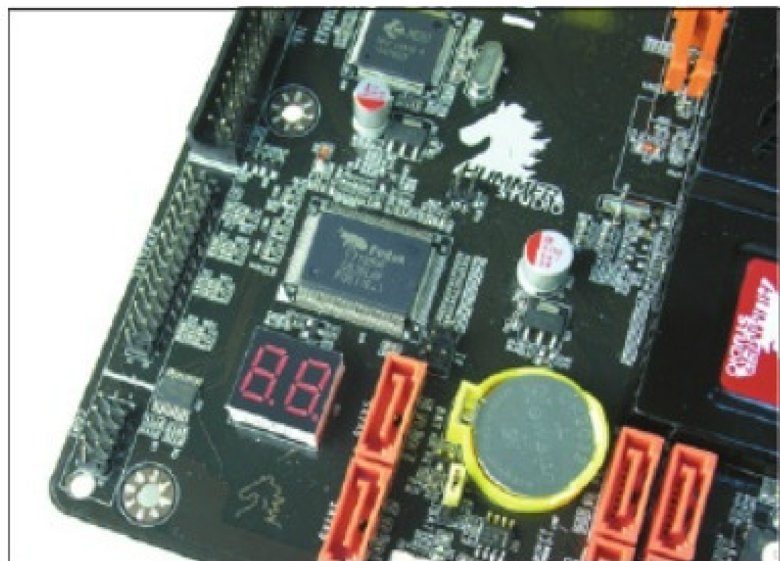
悍马HI-05板载的Realtek的ALC888音频芯片可支持7.1高保真音频输出，同时在主板上还可以看到捷



3D音效按钮



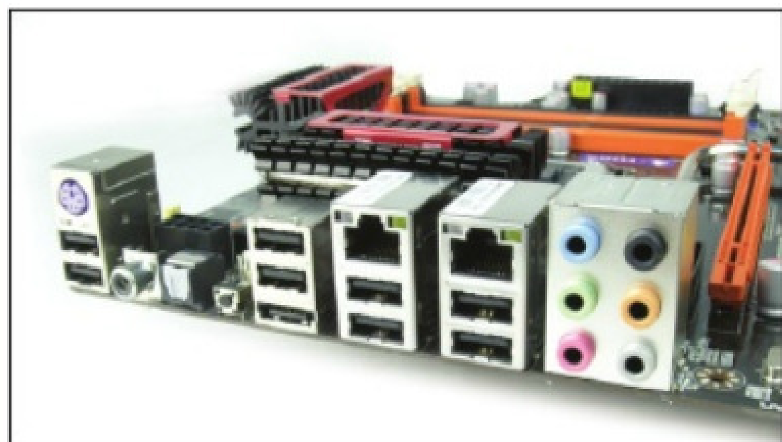
方便的调试按钮



Debug灯下方的“悍马”图标通电后可以发光

波及其代工品牌特有的3D音效开关，通过这个开关可以令音效具备3D环绕效果，对耳机的声音效果增强尤为明显。捷波表示，这种技术是通过二阶巴特沃斯滤波器和4倍同相放大器，在硬件上实现加强100Hz以下音频的低音效果。网络方面，悍马HI-05集成了Intel与Realtek RTL8111DL两颗千兆网络芯片，有很强的实用性。在接口方面，悍马HI-05提供了9个USB 2.0接口、一个PS/2键盘接口、一键清空CMOS、双RJ45网卡、同轴音频、光纤输出及7.1音频输出接口。

捷波悍马HI-05主要参数	
板型	ATX
CPU插槽类型	LGA 1156
芯片组	Intel P55
支持内存类型	DDR3
内存插槽数量	4
板载声卡	7.1声道
板载网卡	双千兆网卡
SATAⅡ接口数量	6
USB接口数量	12
PCI插槽	3
PCI-E插槽	2组PCI-E×16/两组PCI Express×1
其他	支持SLI或CrossFire



主板接口齐全

另外，为了方便用户裸机调试，悍马HI-05还板载了Power、Reset及清空CMOS键和一个Debug灯。

软件方面是这款产品的弱项，在驱动光盘中只提供一款监控软件（MyGuard），可以查看CPU频率以及散热风扇转速等信息，不过功能上与我们常用的Everest等软件相比有很多重合，希望捷波能在未来丰富软件功能。

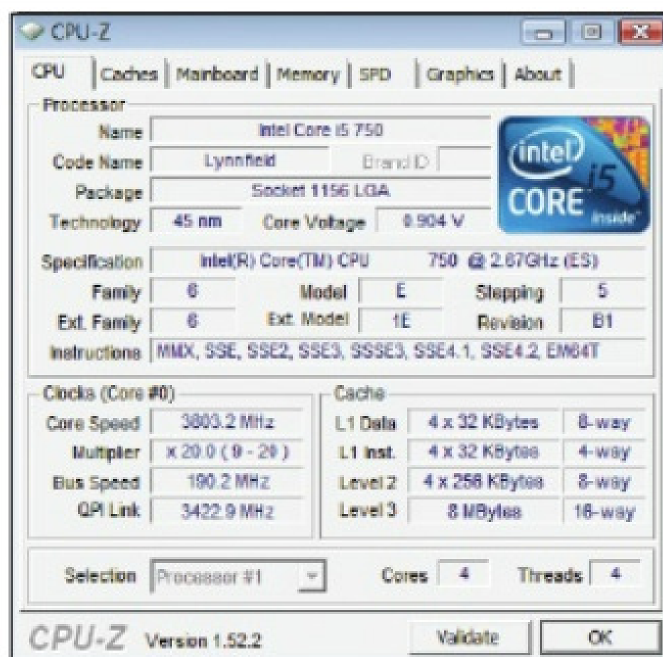




捷波悍马HI-05虽然用料并不是特别高档，但测试成绩却很理想，良好的超频能力也保证了一定的可玩性与整机性能提升，推荐动手能力较强的用户。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：捷波（Jetway）
上市状态：已上市
售价：999元
附件：驱动光盘/数据线/说明书等
咨询电话：400-716-8676
推荐：追求性价比的用户



超频后CPU-Z截图（3.8GHz）

我们使用Core i5-750（默认频率2.66GHz）、KINGMAX DDR3 1600内存（2GB×2）、希捷7200.11 500GB硬盘、迪兰恒进RADEON HD4770显卡与之组成测试平台，处理器散热器为TT Slient1156，操作系统为Windows Vista旗舰版，驱动程序均为光盘附带。测试软件包括PCMark Vantage、3DMark Vantage、wPrime、CIHBENCH R10、Sisoftware Sandra、《生化危机5》等。此外我们还对这块主板的超频能力做了简单测试。

悍马HI-05的测试结果比较让人满意，尤其在对处理器超频后更得到了十分不错的成绩。在其BIOS设置中，所有的超频选项都被放置在Miscellaneous Control菜单中，提供了各项电压的详细调节以及影响超频的QPI分频设置，使用起来比较方便。在提高超频成功率方面也应该注意一些设置，比如应将内存及QPI总线分频首先设为最低，在找到合适的外频后逐渐提升电压以得到最高频率。

根据我们的测试，在外频设置为190MHz、CPU VTT电压为1.35V时，悍马HI-05可以令Core i5 750在风冷情况下成功运行在3.8GHz并完成wPrime压力测试。不过为了保证处理器的使用寿命，我们不建议用户长期超频使用。P

测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	默认设置	5689
3DMark Vantage	P模式	P6730
CIHBENCH R10	单核心	3161
	多核心	11165
	OpenGL	4453
Sisoftware Sandra	内存延迟	78ns
	内存带宽	16.19GB/S
wPrime（32M）	单核心	43.359秒
	四核心	11.062秒
wPrime（32M/超频后）	单核心	8.187秒
	四核心	31.735秒
生化危机5	1280×1024/最高	75.1fps



原厂风范
——英特尔DP55KG主板

■晶合实验室 Red

在Intel计划中，Core 2系列处理器会在2010年逐渐退出市场，原有位置被Nehalem架构的Core i7/i5/i3取代，而在主流用户最关注的Core i5系列处理器发布时，Intel也随之发布了P55芯片组，开始了中高端的产品线布局。Intel原厂主板一直在用户中有着不错的口碑，带有骷髅标志的“至尊版”系列更受到高端玩家们的追捧，同时原厂主板的设计也是其他主

板厂商参考的对象。

Intel这次送测的正是基于自家P55芯片组主板中的最高型号DP55KG，它为ATX标准板型，合理的布局展示出了Intel工程师的设计能力。DP55KG采用了基于CHiL CHL8316主控芯片，提供了完整的6相供电，高端的PULSE封闭式电感具有极佳的蔽磁特性，CPU供电部分配备日化PSE系列固态电容。在发热量较高的MOS管散热设计上，Intel没有使用很多主板厂商使用的热管方式，而是采用散热片。DP55KG的时钟控制芯片采用了Silego公司的SLG505YC264CT，这颗芯片为薄型小尺寸封装，支持在Windows下的频率调节，所以Intel提供了“台式机控制中心”，使用它可以方便地超频CPU及调节总线和内存的速度，还能监控温度和散热风扇转速。



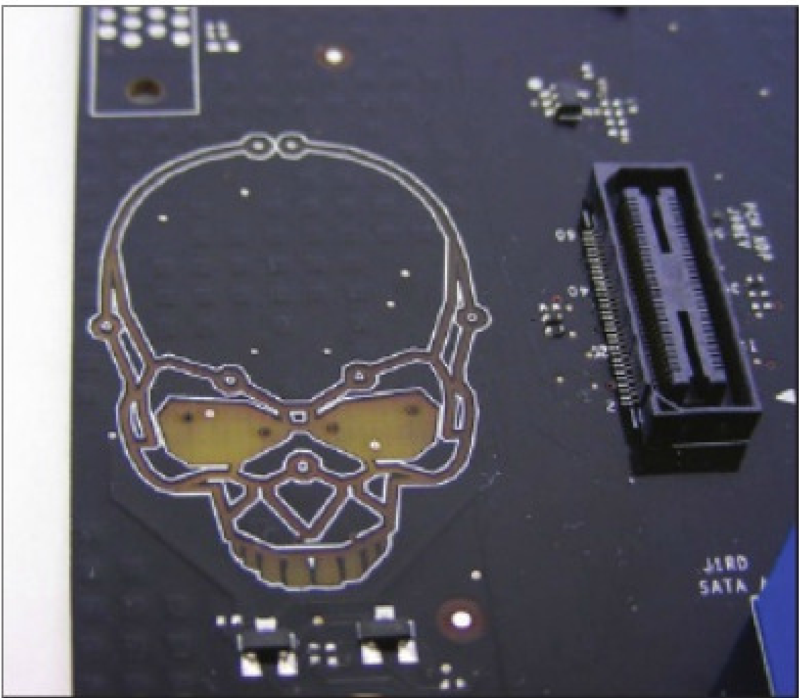
CPU供电毫不马虎



高达8个SATA Ⅱ接口

主板集成Realtek ALC889声卡芯片，具备7.1声道高保真音频输出能力，可满足多数情况下的使用需求。由于板载了Marvell 88SE6145的SATA控制芯片，DP55KG还可以提供额外的两个SATA Ⅱ接口（达到8个）。像大多数P55主板一样，DP55KG也同样集成了千兆网卡，芯片为Intel WG82578DC。原厂主板的一个优势是提供齐全的接口，这其中理所应当包括IEEE 1394，DP55KG为此采用了德州仪器生产的TSB43AB22A控制芯片，可支持双IEEE 1394接口。

主板提供4条内存插槽，支持DDR3 1600+/1333/1066MHz的DDR3内存，最高容量支持16GB。



骷髅标志在通电后可发出慑人魂魄的亮光



PCI-E×8和PCI-E×4插槽后部安置了卡扣



I/O接口上精简掉了PS/2

在PCI插槽方面，DP55KG提供了一条完整PCI-E×16、一条PCI-E×8、一条PCI-E×4和两条PCI-E×1插槽。其中PCI-E×8和PCI-E×4插槽并非完整状态，所以Intel在插槽后部安置了卡扣，不用担心显卡安装不牢。DP55KG在I/O面板上提供了两个eSATA和8个USB 2.0接口，清除CMOS的按钮，双光纤、RJ45、IEEE 1394接口以及音频接口。需要注意的是，这款主板没有提供PS/2和IDE接口，如果选用这款主板，用户的老设备不得不面临淘汰的命运。

我们使用Core i5-750与之组成测试平台，其他配件为KINGMAX DDR3 1600内存（2GB×2）、希捷7200.11 500GB硬盘、迪兰恒进RADEON HD4770显卡，处理器散热器为TT Slient1156，操作系统为Windows Vista旗舰版，驱动程序均为光盘附带。测试软件包括PCMark Vantage、3DMark Vantage、wPrime、CIHBENCH R10、Sisoftware Sandra、《生化危机5》等，测试这款主板的理论性能与实际表现。从测试结果来看，DP55KG的表现基本符合预期，符合Intel原厂主板一贯追求稳定的特点。

测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	默认设置	5732
3DMark Vantage	P模式	P6842
CIHBENCH R10	单核心	3269
	多核心	11373
	OpenGL	4459
Sisoftware Sandra	内存延迟	77ns
	内存带宽	16.22GB/s
wPrime（32M）	单核心	43.591秒
	四核心	11.232秒
生化危机5	1280×1024/最高	76.1fps

英特尔DP55KG主要参数

项目	参数
板型	ATX
CPU插槽类型	LGA 1156
芯片组	Intel P55
支持内存类型	DDR3
内存插槽数量	4
板载声卡	7.1声道
板载网卡	千兆网卡
SATA Ⅱ接口数量	8（包括两个eSATA）
USB接口数量	13
PCI插槽	3
PCI-E插槽	两组PCI-E×16 两组PCI Express×1
其他	支持SLI或CrossFire、集成蓝牙模块、两个IEEE-1394a接口

晶合实验室测试联盟

这款主板并没有为了追求用料而刻意采用全固态电容、超多相供电等方式，保持了原厂主板的简约设计。在扩展支持方面的优势使DP55KG有较强的实用价值。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★

厂商：英特尔（Intel）
上市状态：即将上市
售价：1950元
附件：驱动光盘/数据线/说明书等
咨询电话：800-820-1100
推荐：追求性能与稳定性的用户

替代9600GT
——七彩虹GT240-GD5 CF白金版512M M50 H显卡

■晶合实验室 Red

在又一次被竞争对手抢在前面发布了40nm工艺的RADEON HD5000显卡后，NVIDIA也意识到，应在对手完成产品线布局前拿出与之抗衡的产品。尤其是在主流的中低端，苦撑许久的GeForce 9600GT已经很难继续招架，于是NVIDIA在发布了面向低端用户的GeForce GT 220/210后，又紧接着发布了面向中端用户的Geforce GT240。GT240基于GT200架构，研发代号GT215，采用40nm制造工艺，拥有96个流处理器，32个纹理单元，8个光栅化单元，核心频率550MHz，流处理器频率1340MHz，可以搭配GDDR3或GDDR5显存，最高功耗为69W，支持DirectX 10.1以及NVIDIA自家的CUDA、PhysX、PureVideo HD等技术。

七彩虹本次送测的GT240-GD5

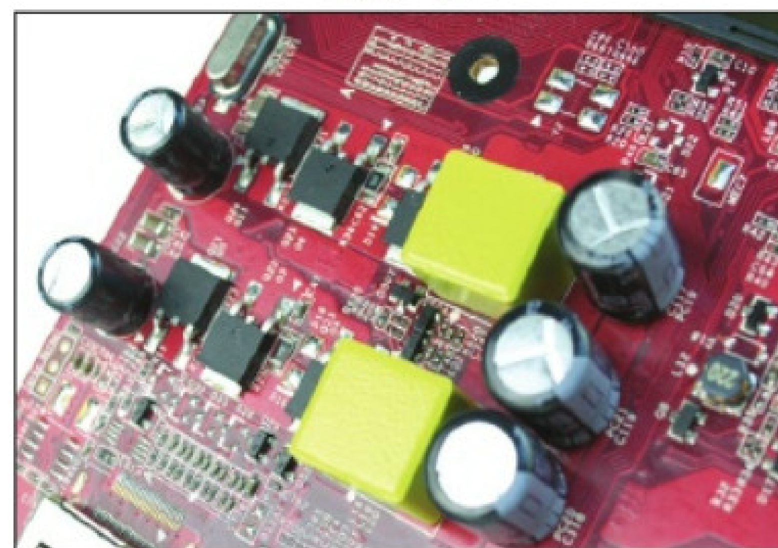
GT240与9600GT主要规格比较		
参数\芯片	GT240	9600GT
制作工艺	40nm	55nm
核心频率	550MHz	650MHz
流处理器频率	1340MHz	1625MHz
显存频率	3400MHz（GDDR5）	1800MHz（GDDR3）
显存位宽	128bit	256bit
流处理数	96	64
纹理单元数	32	32
光栅化单元数	8	16
DirectX版本	10.1	10
PureVideo HD	VP4	VP2

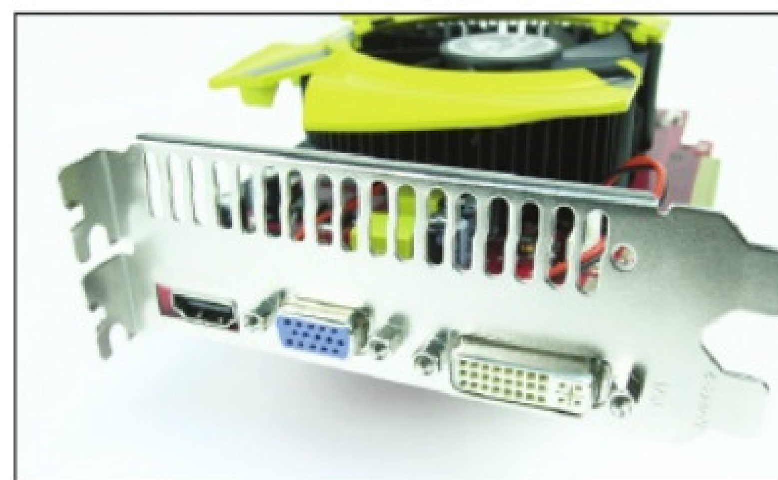
CF白金版512M M50 H是一款非公版设计的产品，采用七彩虹的“大黄蜂”散热器，能有效控制核心温度。核心和流处理器频率与公版相同，为550/1340MHz，搭配了4颗三星GDDR5显存，组成容量512MB、位宽128bit的规格。显存默认频率高于公版的3400MHz，略微提升到3600MHz。供电方面采用了与公版相同的2+1相供电设计，用料略逊于公版。得益于40nm新工艺来带的低功耗，这款产品摆脱了6pin辅助供电接头，用户升级显卡时基本不用担心电源功率不足。在接口方面，这款产品提供了VGA+DVI+HDMI的规格，与9600GT不同的是，由于整合了音频单元，GT240提供的HDMI接口可同时输出音频和视频，不再需要通过SPDIF连接线与主板相连。

性能测试采用英特尔酷睿i5750处理器和捷波悍马HI-05主板与之组成测试平台，内存使用KINGMAX DDR3 1600（2GB×2），硬盘为希捷7200.11 500GB，操作系统为Vista旗舰版。我们使用3DMark06、3DMark Vantage测试产品的理论性能，用《孤岛危机》《生化危机5》测试其在游戏中的表现。从测试结果来看，尽管在流处理器数量上要高于9600GT很多，但这款产品在游戏性上并没有领先Geforce 9600GT多少，这应该是由于其流处理器频率不高所致。GT240真正的优势是在于多媒体处理能力及节能方面的增强，既兼顾了一定的游戏性能，又可满足全程高清硬解码。

测试项目	设置	成绩
3DMark06	默认设置	10345
3DMarkVantage	P模式	P5660
孤岛危机	1280×1024/高	29.32fps
生化危机5	1280×1024/最高	68.5fps


2向核心供电


显存供电部分


输出接口I/O上精简掉了PS/2





由于刚刚上市并采用了GDDR5显存，产品价格有些过高，多添几十元甚至可以买到9800GT级别的产品，如果降价到500元的价位上会更有竞争力。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★

厂商：七彩虹（Colorful）
上市状态：已上市
售价：649元
附件：驱动光盘/说明书等
咨询电话：400-678-5866
推荐：主流用户

2009中国IT行业大事典

History Of Industry

■策划 本刊编辑部
■执笔 冰河

科技改变生活，这已经是如今的公众再熟悉不过的口号。不过怎么改变，却是没有人可以预知的。正如人们笃信“知识改变命运”，如今却在大学四年后求职无门的现实面前茫然失措。改变带来的结果，未必是人们想要的那个。不过即使如此，如今人们对于科技和知识的渴求已经不可逆转。谁都明白，改变未必能带来好的结果，但不改变，一定会被这个时代所淘汰。所有的人都在被时间和技术的车轮推动着滚滚向前，没有人能够抗拒。

2009年又要过去了。第一次尝试回顾一年里记忆深刻的事件时，人们都会很兴奋。因为回首阅读时间的痕迹，是一件很新鲜又很有沧桑感的事情。一幕幕曾经发生的现实在字里行间浮现；一句句赞扬和抨击又响起在耳边。巨大的信息量在短短的文字中流过，阅读者的脑海却经历了不止一次的风暴。所以这些年来，每次到了年终，各种盘点、回顾、总结乃至清算都一涌而出，充斥于可见的各个角落。时间长了，这种巨大信息量带来的冲击和反思也就让人疲倦了。不是每个人都愿意正视那些自己不愿意看到的结果，更多的人宁可在年末快快乐乐的与朋友家人在一起热闹一番，看看嘻嘻哈哈的贺岁片，对这一年中的郁闷和挫折发发牢骚，然后在痛饮和欢歌中等待岁月的更替，等待下一个开始。

但对于从事媒体工作的我们来说，这却是一件不可逃避的事情。即使不愿意再次看到和想起那些不如愿的结果，却也不得不拿起手中的笔。我们处在一个个人力量极其渺小却又极其澎湃的年代，所有人的思想、力量、才能汇集在一起，才造就了一年中那些愿意或者不愿意看到的结果。如果没有人肯把这些时间的痕迹刻画展示出来，留给未来的空间只会越来越少。所以尽管可能很多人不会看，或者不愿意看这些貌似深刻却缺少明显效果的文字，我们却不得不继续做这种吃力不讨好的事情。把2009年中我们所关注的领域所发生的大事，尽力截取和展现出来。

面对这些你愿意或者不愿意看到的2009，你准备好了么？

1 最具揭示力的新闻：“躲猫猫”网民调查团的失败

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★★

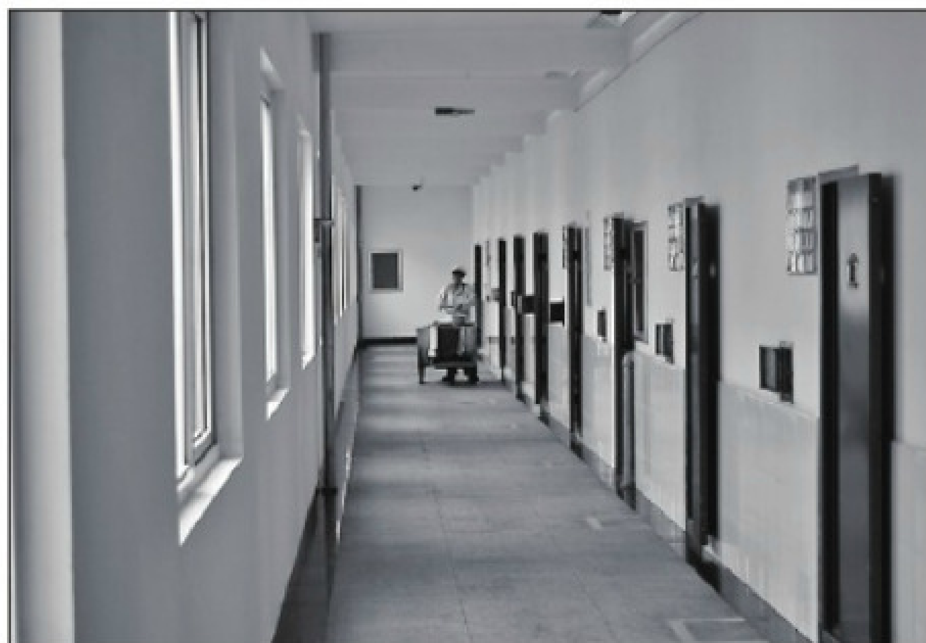
新闻回顾：2009年1月29日，云南省晋宁县青年李荞明因盗伐木材被当地森林公安分局抓获，送往晋宁看守所关押。10天后，李荞明在看守所中突然因“重度颅脑损伤”死亡，而看守所方面给予死者家属的死亡原因却是一个非常蹊跷的理由：是由于其与同监室的狱友在看守所天井里玩“躲猫猫”游戏时，遭到狱友踢打并不小心撞到墙壁而导致。2月13日，《云南信息报》首先报道了玩游戏撞墙致死的“躲猫猫”事件，经网络转载以后，立刻迅速引起了所有人的强烈关注。这个诡异到堪称有些开玩笑的理由自然不容易被公众所接受，就如同从前发生过的“俯卧撑”事件一样，媒体和互联网上充满了对“躲猫猫”致死的质疑。很快云南省委和省政府也对此事件作出了反应，责令对事件的

详细经过进行调查。最令人意外的是，2月19日，云南省省委宣传部公开宣布征集10名网民组成“网民调查团”参与事件调查。宣传部的公告显示，“玉溪市红塔区北城镇青年李荞明在看守所受伤、不治而亡一事，广受媒体特别是网络媒体的关注，为满足社会公众的知情权，云南省委宣传部将会同相关部门组成调查委员会，于2月20日上午前往昆明市晋宁县具体事发地，对“躲猫猫”舆论事件真相进行调查。现面向社会征集网民和社会各界人士代表10名，作为调查委员会成员参与调查。”消息发出之后，短短几个小时之内，就吸引了全国各地500多个网友的报名电话。



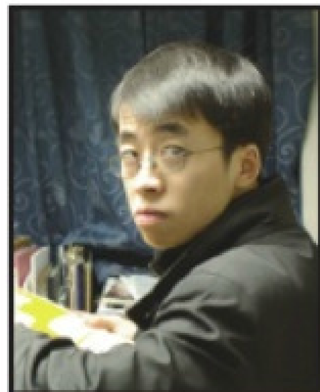
躲猫猫，忽然变成了一个危及生命的“游戏”

2月20日上午8时30分，“躲猫猫”事件调查委员会15人赶赴晋宁，素未谋面的委员会成员在前往晋宁的客车上召开了第一次会议。委员会形成共识，拟定出了他们认为直指核心的3个程序：首先听取晋宁县公安、检察等部门的情况通报，并进行提问；然后前往看守所案发现场地查看；并且向事发当时的值班民警、看守所医生咨询情况、查阅事发当日看守所的监控录像，查阅法律允许查看的相关文字卷宗等问题。网友调查员抵达晋宁县公安局后，晋宁警方对“躲猫猫”事件进行了情况说明和介绍，同时回答了调查团成员的提问。但与预想中的情况不同，有备而来的“网民调查团”成员所提出的种种调查和询问要求，均被看守所方以法律程序上的种种资格或者权限所拒绝。直到事件结束，“网民调查团”也未能了解到比来时更多的情况。这一现实被反馈到互联网上时，原本抱以巨大希望的网民在失望之余，也对“网民调查团”成员是否尽力产生质疑。很快“调查团”中几名成员的身份资格被公布出来，并引起激烈争论。更有人怀疑此“征集网民调查”事件从头到尾就只是一个策划好的宣传活动，没有任何实际意义。各方为此吵成一团，“网民调查团”也再未对此事件从事任何监督和调查活动。在整个事件的真相并未水落石出之前，“网民调查团”的起落已经给公众上演了一出闹剧。



调查团公布的当事看守所的照片，不过看上去怎么像个精神病院……

2月28日，云南省政府新闻办召开新闻发布会，公布“躲猫猫”事件司法调查结果：死者李荞明在晋宁看守所，遭同监室牢头狱霸以“躲猫猫”为借口进行施虐和体罚导致死亡。发布会上，云南省公安厅新闻发言人代表公安机关向李荞明家属致歉。相关涉案公务人员都被免职并追究法律责任，李荞明的家属将得到国家赔偿。之余曾经喧嚣一时的“网民调查团”，没有人再提起。



“躲猫猫”事件的过程可以说给中国网民好好的上了一课。近几年来随着一件又一件网络热点事件在网民的抨击中得到解决。很多人被烧昏了头脑，以为“网民”已经强大到足可以取代司法力量来行使正义。“躲猫猫”不是华南虎，组织严密纪律森严的司法机构远远不是势单力孤的周正龙可以比拟的。当“网民”走出互联网涉及到现实社会的时候，才发现其实除了动嘴抨击，他们所拥有的力量并不强于任何一个普通人。提出会见在押嫌疑人、浏览监控录像等一件件事情被以制度、法律的名义所拒绝，一句“保密”就可以让所谓的“网民调查团”干瞪眼，在网上貌似可以呼风唤雨，群情澎湃的网民，面对现实问题的解决基本无能为力。在实际操作中，无论是网民，还是“网民调查团”，都无法做到“探寻真相”。最后真正能揭露真相的，只可能是拥有法律资源的执法司法部门。网民可以监督过程、质疑结果中的合理性、合法性，但决不能越俎代庖妄图代替司法机关行使权力。而事件末期“网民调查团”自身资格在互联网上遭遇到的质疑更是说明，这样缺乏组织和相互信任的松散团体，只能作为监督力量的补充，它所具有的混乱、易动摇、易被操纵等性质更应该引起所有人的重视。

云南“躲猫猫”事件的网络监督调查，让人们既看到了网民参与事件调查这一“具有开创意义的举动”，也看到了互联网监督无法替代更无须替代司法调查这一应予正视的现实。“网民调查团”暂告一段落，但互联网舆论监督，在2009才只是个开始。

2 最具科技影响力的新闻：

微软在华正式发售Windows 7操作系统

新闻回顾：2009年10月23日，微软公司在美国宣布替代Windows Vista的Windows 7操作系统正式进入市场。同日，微软在中国北京和杭州也召开了发布会，微软大中华区董事长兼CEO梁念坚表示，Win7对微软来说至关重要，微软在这个产品上投入了很大的期待。

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★☆

作为微软寄予厚望的新一代操作系统，Windows 7在性能上表现出了远超上一代操作系统的特性，除了在系统资源占用、多线程处理、系统稳定性和开放性等方面有重大提升，在硬件设施要求上也体现出了明显的优势。更重要的是，微软为了



对于普通用户来说，Windows 7有多大进步可以不计，但好玩是必需的，发布现场的Cosplay也表明了这一点



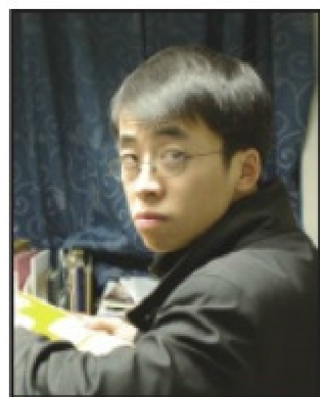
Windows 7，酝酿多时之后，终于在中国隆重登场



Windows 7操作系统高调发布，微软明显对此寄予厚望

应对多年困扰的在华盗版问题，首次调整了其价格战略，中国市场第一次与全球价格不同步，其中家庭初级版只卖399元，中文家庭高级版的定价为699元，中文专业版为1399元，旗舰版为2460元。而整机厂商的OEM采购价还有更多的让步。目前惠普、东芝、戴尔、联想、方正、同方、长城等几乎所有主流厂商，已经有70多款主流机种拿到了Windows 7的徽标认证。拿到徽标认证，说明这些机器已经具备支持Windows 7的运行环境，能够上市销售，同样也将给Windows 7操作系统带来逐渐上升的市场占有率。

Windows 7系统上市后受到用户的高度追捧。相对上一代Vista系统迟迟无法替代Windows XP操作系统的窘况，Windows 7操作系统在美国发售之后装机量迅速超越了Vista系统，3个月内的安装占有率超过了18%。即使在盗版严重的中国市场，根据调查表示“安装Windows 7，即使是盗版”的用户也有46%。作为比尔·盖茨退休之后微软的第一款操作系统产品，Windows 7无疑在技术和体验上扳回了从前的优势，而在正版市场上的前景也非常光明。



如同微软用Windows逐步取代硬件著称的IBM，近年来谷歌在互联网方面的发展也开始威胁到微软在行业中的地位。当2007年推出的Windows Vista被不少人诟病后，微软把更大的期待放在了这次的Windows 7之上，所有人也在期待Windows 7的表现，以判断微软是否能应对谷歌Android系统的挑战。从Windows 7推出后的市场反应看，微软无疑获得了初步的胜利，在技术上表现出了微软应有的实力。更重要的一点是，微软坚持多年的全球统一定价策略终于出现松动，中国市场获得了特别的市场定价。配合此前微软在中国市场发动的一系列盗版销售和下载打击运动，Windows操作系统在中国持续多年的尴尬处境终于有所改观。不得不说微软为自己的下一个10年竞争开了一个好头。

但微软的进步对于中国用户来说并不全是好事，强大的技术优势，良好的操作体验，更合理的销售价格，使得微软产品在中国的市场竞争中具备更多的优势，这种优势并不仅仅止于针对谷歌的Android系统战略，苹果的Leopard操作系统战略，更针对的是可能的中国国产操作系统战略。面对商业销售和技术研发全面领先的微软产品，中国本土的操作系统软件研究再次遭遇巨大压力，未来的发展之路更加艰难。最糟糕的是，面对这一切，绝大多数人都没有明确的意识，微软在不知不觉中，将所有竞争对手甩得更远。

3 最虎头蛇尾的新闻：消失的绿坝

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★★☆
影响力：★★★☆

新闻回顾：“绿坝·花季护航”软件，由郑州金慧计算机系统工程有限公司和北京大正语言知识处理科技有限公司两家企业联合提供，由工业和信息化部（以下简称“工信部”）于2009年6月8日面向中国大陆地区推出，目的是防止青少年通过互联网接触色情暴力信息。根据工信部公开发布的《关于计算机预装绿色上网过滤软件的通知》（以下简称“《通知》”），自2009年7月1日起，所有在中国大陆地区生产销售的品牌电脑整机，都必须在系统中预装这款软件的最新适用版本，进口电脑整机在国内销售前也必须预装“绿坝·花季护航”软件最新适用版本。该软件应预装在计算机硬盘或随机光盘内，且在恢复分区和恢复光盘中作为备份文件。值得一提的是，这个消息最早报道来自于《华尔街日报》，2009年6月8日，它以一贯的立场声称中国在“收紧互联网控制”。报道说，中国政府计划要求在2009年7月1日之后销售的所有个人电脑在出厂时安装阻止电脑访问某些网站的软件，“此举可能会给政府互联网内容审查机构对中国网民访问互联网的方式施以前所未有的控制”。在报道发表的同一天，“绿航网”（http://www.lssw365.net/）上出现了《通知》的全文。也就是说，这样一件关系到中国互联网各个阶层利益的事件，却是国外媒体和相关商业企业官网上最先透露出消息，在电视、平面和网络媒体如此发达的现代中国，出现这种情况着实少见。

“绿坝”软件的出现迅速引起了网民的巨大反弹。首先引起质疑的是该软件自身存在的重大缺陷，根据各家媒体

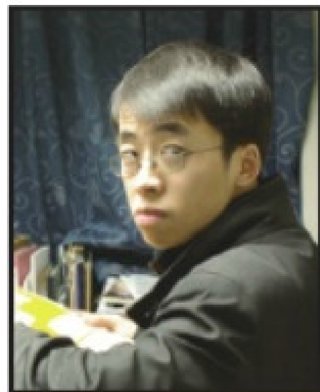

不过网民并不欢迎“绿坝软件”的出现，他们为此创造出了一个形象“绿坝娘”



绿坝网站页面，一夜成名的典范

测试，该软件虽然能实现一些文字和图片内容的过滤，但效果很差，而且错误率很高，以至于出品方也要用“本产品可以过滤互联网上的不良信息，但不保证不良信息能完全被过滤，也不保证被过滤的信息完全是不良信息。不对因使用该软件所产生的任何经济、法律纠纷承担任何连带或者赔偿责任”这样奇特的免责声明来预先给自己留好退路。其次受到质疑的是支持该软件启动的资金，工信部动用4170万元人民币购买这款软件并要求电脑制造商强制安装，根据有关法规，此类动用国家财政资金的公益性支出，必须在投标竞标的过程中保持公开透明，但实际的过程却并不让公众信服。此外，除软件存在缺陷外，6月15日，国外媒体声称“绿坝·花季护航”软件代码涉嫌抄袭美国加州软件公司Solid Oak Software的产品，因此该公司将寻求禁令阻止美国PC厂商预装该款软件。Solid Oak Software软件公司总裁布莱恩·迈尔伯恩（Brian Milburn）称，在“绿坝·花季护航”软件中发现了Solid Oak的CyberSitter互联网过滤软件CyberSitter所使用的代码，其中包括拦截条件和软件升级指令等，甚至连黑名单地址升级服务都需要连接到该公司的服务器地址。对此中方企业表示否认：美国企业所说不实，“绿坝·花季护航”完全是中国人自主知识产权的产品，这个争论直至事件平息，也没有下文。

2009年8月，工信部部长李毅中公开表示，“绿坝·花季护航”软件将不会要求强制安装，而是由用户选择自由下载安装。虽然对于4170万采购资金是否落实并未给出答案，但“绿坝事件”的风波到此告一段落。



不管绿坝软件自身技术能力怎样，是否自主知识产权产品，这样一款号称以青少年公益目的出发的软件产品，却要耗费4170万人民币的政府资金，而且仅仅是购买一年的使用权，这种不明朗的前景让产品的公益目的变得模糊。而有关部门从开始的“所有电脑强制安装”到“用户可自由选择是否卸载”的表态，也让人疑惑这款软件能够产生的实际效用。加上到事件结束也未披露细节的“公开招标”，4170万的政府财政支出，两家中标企业的辉煌背景以及备受指责的软件缺陷，所有的这一切汇集在一起，形成一个巨大的问号，在网民的头顶上挥之不去。

“绿坝软件事件”注定成为2009年最值得记忆的互联网大事件之一。尽管“保护青少年远离互联网不良信息毒害”这个目的，是全社会都关注并认同的公益事业，但是如何实行，如何在商业化的环境下最大限度的保持其自身的公益属性，如何尊重需要保护的青少年群体和有自由意志的成年人群体各自的权利和隐私，事实上却是目前这个鱼龙混杂的环境下，更需要关注和研究的问题。仅仅寄希望于一款软件来承载起如此多的希望和功能，这无疑超过了软件本身所能承载的范围。而整个事件过程中太多的掩饰、含混、躲闪和最后的不了了之，让所有人都意识到，隐藏在“公益”背后的商业腐败和权力寻租隐患，其实远远比满眼皆是的性感图片和文字更值得人警惕。

4 最让人期待的新闻：iPhone曲折落地

新闻回顾： 2009年8月28日，中国联通和苹果公司在北京联合宣布在华推出iPhone手机，上市时间为当年第四季度。至此备受关注多时的iPhone登陆中国市场的问题，终于尘埃落定。联通董事长常小兵介绍说，联通将引进3G和3GS两个型号的iPhone手机，但目前尚不涉及合作分成问题。苹果在国外盛行的“电信合作服务分成”模式在中国如何得到解决，目前仍旧是个问号。

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★☆


iPhone引进中国的消息流传很多年，联通和移动都是传闻中的合作对象，最后联通得手

值得一提的是，3天后中国移动联合国内多家手机厂商正式推出由其主导研发的智能移动终端软件平台——OPhone平台，面向软件开发者的OPhone SDK软件开发工具和软件开发者社区交流平台OPhone SDN。虽然并未提及任何竞争问题，但其行为中的对抗气氛显露无遗。

iPhone进入中国所寻找的第一个合作伙伴并非中国联通，早在2008年末，中国移动与苹果公司就在华合作提供iPhone手机服务正在进行谈判的消息就被披露出来。但2009年2月9日，中国移动通讯研究院专家首次对外证实双方处于谈判并已经陷入僵局。双方的主要分歧在于iPhone应用软件的在线销售权，中国移动坚持要求取得iPhone应用软件销售的代理权，而不让用户直接上苹果网站下载购买，从而阻止苹果公司直接向中国移动用户收取费用，而这也是苹果iPhone在国外战无不胜的“电信合作服务分成”模式精髓



联通版iPhone上市，在各个地区都举办了炫目的发布仪式

所在。谈判破裂后中国联通迅速进入苹果公司谈判视野，双方从3月开始接洽，6月进入正式谈判阶段，到8月末宣布合作仅仅用了不到半年时间，对于中国电信企业来说堪称高效率。10月31日，中国联通在北京举行了iPhone的首销仪式，并从11月1日开始在全国销售iPhone。但联通虽然赢得了与苹果公司的合作，但并不意味着移动就此甘心放手。事实上，在联通iPhone开始进入销售阶段之后，中国移动就开始通过渠道商的争夺打击联通iPhone手机的销售。其发给渠道商通知上的“任何与我们签订了（中国移动）合同社会渠道，不得从事和经营我们竞争对手相关业务，不得展示和销售竞争对手的产品，亦不得以任何形式销售或推荐竞争者产品”排他性条款，让联通及苹果大呼“不公平竞争”。在举起大棒的同时，中国移动董事长王建宙表示仍在与苹果公司就在中国销售iPhone手机继续进行谈判。王建宙强调，中国联通和苹果公司签署的在华销售iPhone的协议绝对是非独家的。

显然，iPhone在中国的长征，距离开始都还遥远得很。



宣布合作并不代表麻烦的结束，相反可能意味着麻烦的正式开始。中国联通以少见的高效率赢得了与苹果的合作合同，但如何解决导致苹果公司与中国移动谈判破裂的运营分成问题，却没有向外界公布答案。虽然受应用环境所限制，iPhone3G手机的下载应用尚未形成高潮，但这个问题始终是合作双方绕不过去的门槛。抛开国家有关的电信运营政策对这方面的限制不谈，联通能否忍痛分给苹果这样一块大蛋糕，目前来看都是个问题。联通如何适应“苹果模式”，将是iPhone在中国下一步命运走向的关键。而中国移动忽然推出的OPhone平台以及一系列相关策略，究竟是赌气还是真的另有杀机，目前尚无法判断。不过根据中国移动董事长王建宙透露，中国移动希望以每部人民币1000元的低价在中国销售运行开放操作系统的OPhone手机。这个目标与目前中国山寨手机行业的定位与转型需求都相当契合，未必是一个赌气之举。

但苹果iPhone在国外获得巨大成功的原因，是它的商业合作模式成功剥夺了电信运营商原有的核心垄断地位，而是将其变为信息交流平台价值链上的普通一环，电信企业原来所能获得的超额垄断利润，被苹果公司分摊给制造商和手机软件开发平台，使得整个商业链条的驱动力从上游转化为下游，极大扩张了整个电信市场的商业价值。这是其最具贡献的内容，乔布斯也因此被评为“全球过去十年贡献最大的IT领导者”之首，不知中国电信企业是否意识到了其意义所在。无论是中国移动还是中国联通，都不希望开放iPhone手机的应用服务和开发平台，希望能将其控制在手中获取与以往相同的高额垄断利润。在这种思想下，无论是iPhone还是OPhone，都无法带给中国电信行业革命性的转变，即使3G技术投入应用也一样。

2010年职业教育计划发布
打造数字艺术教育航母



上海大学

www.cia-china.com





一年艰辛 终生荣耀

游戏美术设计、影视动画、商业广告、室内装潢与会展设计

上海大学CIA数字艺术2010年职业教育培养计划于日前正式发布！作为中国数字艺术教育的领航者，上海大学联合国内著名数字艺术教育机构CIA,利用优秀的教育资源，培养一千名市场亟需的职业数字艺术设计中坚人才。培养计划如下：

专业	2010年培养计划	岗位及薪酬	岗位及薪酬	岗位及薪酬	岗位及薪酬	岗位及薪酬
游戏美术设计	200人	原画师【10000/月】	角色建模师【8000/月】	场景建模师【6000/月】	角色动画师【6000/月】	特效动画师【6000/月】
影视动画	300人	角色设计师【10000/月】	三维动画师【8000/月】	二维动画师【6000/月】	后期制作员【6000/月】	效果图制作员【5000/月】
室内装潢与会展设计	300人	室内设计师【8000/月】	展会设计师【8000/月】	建筑动画师【6000/月】	效果图制图员【5000/月】	工程制图员【4000/月】
商业广告	200人	创意总监【10000/月】	平面设计师【7000/月】	摄影摄像师【5000/月】	后期制作员【5000/月】	广告策划【4000/月】

培养目标：本计划是上海大学联合CIA在原有的游戏动漫培训项目教育体系基础上经过五年深入研发出的精品示范项目，目的是利用上海大学一流的艺术教育资源和CIA的技术优势、强大的师资力量，打造一个艺术设计专业与数字工具和职业目标紧密结合的、全新概念的职业设计师培养体系和职业教育平台，为社会培养出更多高素质、高层次的实用型数字艺术人才。

培养对象：有志于投身数字艺术设计领域，跻身高级设计金领阶层的青年均可报名参加此培养计划。

就业安排：学习合格者，全部安排推荐到盛大、九城、Nike, IBM, LV, ZARA等国际知名企业就业。

开学时间：2010年3月

www.cia-china.com 咨询地址：上海市新闸路1220号（江宁路口）上海大学成人教育学院本部B 楼211室 咨询电话：021-62539082

5 最具争议的新闻：戒网瘾的道德与现实困境

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★☆

新闻回顾：2009年8月2日，广西南宁一名16岁“网瘾少年”邓森山在被送到南宁市一家“南宁起航拯救训练营”10多个小时后死亡。根据家长叙述，死者现年15岁半，生前酷爱上网。“前几天在电视上看到‘南宁起航拯救训练营’做的广告，说能帮小孩子戒除网瘾，我就想把儿子送过去吃点苦。”死者父亲于8月1日将儿子邓森山带到南宁，“南宁起航拯救训练营”在当日13时左右将邓森山接走，“他们说三天后会反馈儿子在学校的情况。”8月2日7时死者家属接到了南宁市公安局江南分局第二刑侦大队通知邓森山死亡的电话，根据媒体披露的照片，死者身上有大量伤痕，口鼻出血，法医鉴定为“脏器综合损伤造成呼吸衰竭死亡”。

这一消息进一步引爆了社会各界对于“戒网瘾”行为的质疑，在此事件爆发之前，山东临沂“网瘾治疗中心”采用“电击”治疗网瘾的做法就已经引起多方关注。该“网瘾治疗中心”和其主持者杨永信医师在中央电视台播放的一期名为《战网魔》的节目中露面，并受到节目的大力赞扬，使得该“网瘾治疗中心”成为“网瘾少年”家长的求助热点。但2009年5月7日，《中国青年报》发表了3篇与临沂网戒中心有关的文章，题目分别是《一个网戒中心的生态系统》《谁都想在网瘾治疗市场分杯羹》《“戒网专家”杨永信电击治网瘾引发争议》，对杨永信与其主持的山东临沂“网瘾治疗中心”进行了质疑，同样引来多方赞同。几天后杨永信在其个人博客上公开抗议媒体报道失实，质疑记者报道动机，“肆意把一件很正义的事业和一个勇于承担社会责任和使命的人妖魔化、扭曲化，是居何用心？如果不是为了有意识的毁掉千千万万的孩子，毁掉千千万万的家庭，进而毁掉我们伟大的中华民族，帮帝国主义和反动派实现他们的‘颠覆梦’，就是有不可告人的利益驱使或背后操纵。试问，你敢把你真正的动机和背景公之于众吗？”并宣称“保留进一步追究法律责任的权利”。但2009年7月8日，《卫生部办公厅关于停止电刺激（或电休克）治疗“网瘾”技术临床应用的通知》称，“专家一致认为，电刺激（或电休克）治疗网瘾技术的安全性、有效性尚不确切，国内外并无相关临床研究和循证医学依据，暂不宜应用于临床。”“停止(山东省卫生厅)辖区内有关医疗机构电刺激（或电休克）治疗网瘾技术的临床应用。若开展科学研究，应按规定申报，经批准后须充分尊重受试者知情权和选择权，不得收取相关费用。”对杨永信的做法明确亮出了红牌。



无辜死亡的少年邓森山，这是他父亲公开的其生前最后一张照片



充满争议的山东临沂“网瘾治疗中心”，至今仍在营业

2009年8月17日，在南宁“戒网瘾少年”邓森山死亡事件和卫生部相关文件下发之后，央视《新闻调查》节目对杨永信和他的“网瘾治疗中心”进行了一次实地采访报道，进一步展示了“电击治网瘾”的内部事实，并对当前戒网瘾现象中的种种混乱提出质疑。

至今杨永信及其“网瘾治疗中心”仍在营业，但其治疗手段改为“脉冲治疗”，而全国各地其他的“戒网瘾学校”依旧不绝于视野。



邓森山不是第一个，也绝不是最后一个因为“戒网瘾”而无辜牺牲的孩子。网瘾需不需要治疗，这个问题的答案毫无疑问，但“何为网瘾”“如何治疗”“谁有资格治疗”这些基础问题在网瘾问题爆发3年之后依旧得不到明确结论，这本身已经超越了网瘾而成为更严重的问题，可如今这是一个已经让人疲惫乃至厌倦的话题。“戒网瘾”现象不是今年才有，借此出名的“英雄”也不止杨永信一个，但他将“网瘾治疗”的行为推向了一个新高度，其暴力性、洗脑性和隐蔽性并重的治疗手段显示出巨大的威力，也带来了巨大的经济效益和效仿者，某种程度上说他的成功才引发了后来“暴力治网瘾”的疯狂浪潮。而从陶宏开到杨永信不断成名的人物，也告诉公众，“网瘾治疗”中存在的问题，不在于某个人、某个机构或者某种做法，而是社会整体不肯正视“网瘾”问题带来的结果。“网瘾”的确存在，但社会整体人群不肯详细了解其成因，也不敢面对“成年人失职导致未成年人流连网络”的现实，更不肯接受“网络成瘾急需评判标准”的呼声。宁可接受治标不治本的“暴力戒网瘾”，种种居心各异的“专家”“教授”借此纷纷“投身救人事业”敛财，才造成了如今“戒网瘾”事业群雄并起，怪相丛生的现状。从某个角度上来说，将那些孩子先送进网络，再送上电击台的，我们每个人都有份。而在媒体已经将事件剖析的如此清楚明白，原因已经被揭示得如此清楚的情况下，网瘾问题和管制依旧没有明确的规范，这才是下一步所有人更应该关注并努力解决的问题。

6 最令网民不开心的新闻：视频乱象与P2P的年末难关

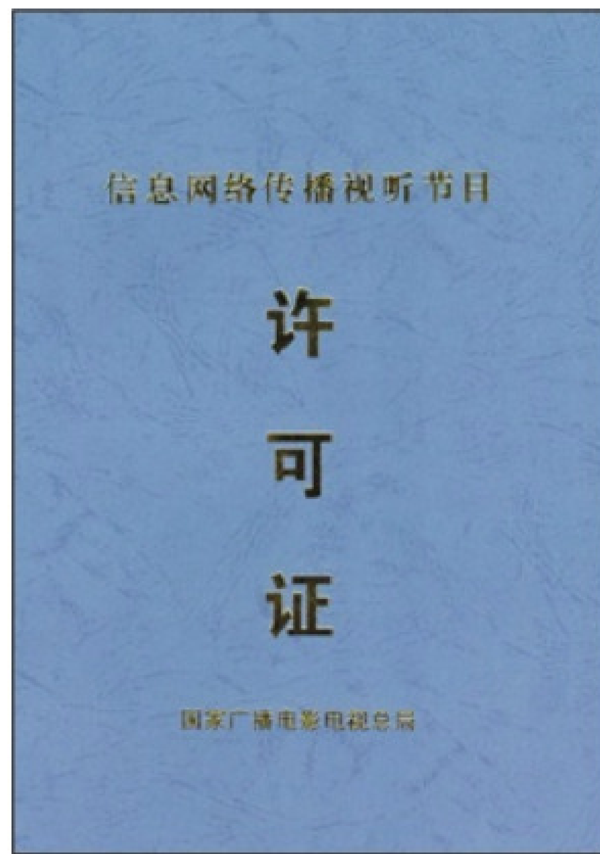
爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★★☆
影响力：★★★★☆

新闻回顾：2009年10月28日，包括搜狐网、激动网、优朋普乐等几大视频共享网站服务提供商组成的“反盗版联盟”在深圳召开发布会，宣布启动反盗版联盟第二轮联合行动：发起对迅雷网站长期盗版权利人作品行为进行法律诉讼。在启动仪式上，反盗版联盟发起方宣布，已对优酷、土豆、迅雷等主要视频盗版网站1000余部被盗版侵权的国内影视剧取证保全，即日起将对优酷网盗版侵权的503部国内影视剧提请诉讼，其中包括《喜羊羊和灰太狼》《麦兜三部曲》《王贵与安娜》《夜店》《文雀》《机动部队》等国内影视剧。联盟方律师表示，起诉将在未来一年内陆续进行，以版权市场售卖价格为依据，总计将向优酷索赔5000万到1亿元人民币，并保留追究相关责任人刑事责任的权利。而事件的另一方迅雷网络则在同一酒店的相邻房间召开发布会，迅雷CEO邹胜龙、COO罗为民怒斥反盗版联盟实际上是“虚假联盟”，并总结了“十大罪状”予以驳斥。而在场外，迅雷员工因为与“反盗版联盟”员工的争执还与酒店保安发生了肢体冲突，致使警方出动。总之除了直接对打，双方几乎用上了所有能用的手段，堪称精彩。随后双方的针对性诉讼都迅速展开，至今仍无下文。但关于中国网络视频市场的争夺与整顿，仅仅才开始。事实上2009年1月5日激动网就曾经牵头，联合北京保利博纳、北京橙天娱乐、北京吉安永嘉、上影英皇、上海银润等80多家版权方宣布组建“反盗版联盟”。并且，旋即对土豆网发起了多达14场的密集诉讼。但是随后土豆网CEO王微在公开场合表示：“诉讼只是大家谈判中采用的一种博弈方式，这在国外很常见，不是诉讼了就真的要分个你死我活出来。”最终，激动网与土豆网的官司之中，双方高层达成私下协议，激动网停止起诉，而土豆网向激动网购买正版视频，因此当时反盗版联盟的大动作也很容易就被外界解读为商业谈判的博弈手段之一。

2009年12月4日，网民发现以提供BT影视下载服务为主的网站BTChina无法正常访问，很快该网站首页挂出声明称“BTChina接广电（总局）通知，因无视听许可证，所以工信部删除备案号”。随后“伊甸园”“BT中国联盟”“悠悠鸟”三大BT网站陆续关停，12月9日下午，另一网络内容下载服务商VeryCD网站出现无法正常访问的情况，创始人戴云杰解释机房故障造成VeryCD访问异常，26小时之后恢复了服务，但是否能继续提供服务则不得而知。



视频网站交锋，掩藏不住背后商业利益争夺的真相



一张证件引爆2009年末的BT网站末路

中国国家广播电影电视总局网络视听节目管理司曹云霞女士就此事件表示，非法视听节目服务网站对整个行业及产业链损害巨大，广电总局将持续清理非法视听节目服务网站。许多网站大量传播盗版节目，而且屡禁不止，会严重影响整个行业发展。它对整个产业链，特别是节目制作的源头伤害最深。未来第一是进行许可证管理，所有从事互联网视听的机构都要获得许可证；第二是加强行业自律，提供健康有益的视听节目，反对盗版。



网络视频共享网站的整顿表现为企业纠纷，而P2P下载网站的整顿表现则是行政力量打击，其实从本质上说，这都是中国市场对于互联网视频传播的自我规范。网络视频商业链的蛋糕有多大，这个数字谁也说不清。但有一点是可以借鉴的：2008年中国电影的总票房是48亿人民币，而网络游戏产业的规模是260亿人民币。互联网强大的传播能力和商业潜力谁都能看见，可如网络游戏一般排除盗版的能力却是网络视频远远不具备的。某个角度上说，正是盗版横行造就了互联网视频传播和共享事业的崛起。因此如今的打击和整顿虽然轰轰烈烈，但能有多大效果却并不乐观。商业企业的“谴责”“自律”不过是商业竞争中所采取的手段之一，“打击盗版”背后的“网络发行渠道垄断”意图才是真正的目的。BT、电驴网站遭遇的行政打击也并不能真正遏制个人用户的点对点内容传播，有足够其他的手段来替代BT网站的服务。与其这种挠痒痒式的治理，不如深入研究市场需求，建立更加有效，能够被产业链上所有人都能接受的商业模式来的更有效。在这个问题上，网络视频共享网站和有关管理部门不能光看着网络游戏行业流口水，还需要真的好好虚心学习一下。

7 最自说自话的新闻：中国作家的谷歌之怒

爆炸力：★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★☆


谷歌究竟如何侵犯了中国作家的权益，有心者可以自己尝试“侵权”一下。图为“铁凝”关键字搜索的内容，只能看到图书章节目录和少量文字



Google 图书搜索和解通知具体内容，文中涉及的协议成为中国作家纠缠不放的焦点

新闻回顾：2009年8月30日，谷歌公司对外高调宣布，将在原有谷歌数字图书馆基础上，构建全球最大的在线图书馆，全球用户均可通过免费搜索，在线浏览相关的图书章节内容。不过此举却再次引发了全球出版行业的抗议浪潮，而大洋彼岸中国作家也意外的被卷入了这个风波。因为就在这个协议快到执行失效期的时候，成立于2008年10月24日的中国文字著作权协会发现，根据美国民事诉讼法规定，该协议一旦生效，也会对中国的著作权人产生法律效力。按照和解协议的内容，如果涉及其中的权利人不想被包括在和解协议范围之内，就必须在今年9月4日之前选择退出。中国权利人如果接受该协议，可获得每部60美元左右的费用，但必须向谷歌主动申请。也就是说，无论是否接受这个协议，中国作家都必须亲自上门或者访问网站来执行“Yes or No”的过程，而且60美元的版权费也让中国作家不能接受。为此2009年6月26日和9月27日文著协先后发布两次“致中国权利人”的公告。第一次公告题名为“中国文字著作权协会关于转发谷歌数字图书馆侵权集体诉讼和解通知概要的公告”，提醒中国权利人主动检索著作收录情况，并表示会协助中国权利人追讨合法权益。第二次公告题名为“致广大著作权人通知书”，转发了谷歌在2008年和美国作家协会和出版商协会达成的和解协议。据中国文字著作权协会统计显示，570位权利人17 922部作品在未经授权的情况下已被谷歌扫描上网。仅中国社会科学院就有132名学者的1000多部图书被收录。在中国文字著作权协会的协调和组织下，中国作家开始在媒体上发出抗议的声音。部分中国作家甚至决定诉诸法律手段。“60美元就想把人打发了？他们做梦去吧！”作家陈村在媒体上公开表示了自己对谷歌行为的不屑。

2009年11月18日，中国作家协会针对谷歌侵权事件发出维权通告，要求谷歌公司对此前未经授权扫描收录使用的中国作家作品，须在2009年12月31日前向中国作家协会提交处理方案并尽快办理赔偿事宜。作协表示，谷歌须在一个月内(即2009年12月17日前)向中国作家协会提供已经扫描收录使用的中国作家作品清单，并且从即日起未经合法授权不得再以任何形式扫描收录使用中国作家作品。

2009年11月29日，谷歌图书搜索战略合作部、亚太区首席代表ErikHartmann抵达北京，处理与中国著作权人的侵权纠纷。但双方谈判很快陷入僵局，特别是在谷歌进一步修改原“和解协议”，将中国大陆从协议生效图书市场范围内删除之后，“谷歌毫无诚意”的呼声使得谈判继续进行下去的可能性再次降低。双方是否会选择法律诉讼来作为解决争端的最终手段，目前尚不得而知，但可能性很大。



其实这是一场被“忽悠”起来的战争。谷歌扫描了中国作家的作品不假，但它扫描了哪些内容，获得了哪些收益，涉及的范围有多少，这些实质问题在双方交锋前都应该被确认。愤怒的媒体和中国作家却直接忽略了这个问题，在“充满霸王条款的协议”和“60美元赔偿额度”上大作文章，对谷歌“图书馆”的项目名称视而不见。如果认真观察事件的细节，即使进入诉讼阶段，中国作家获胜的可能性也极低。将公益性的“图书馆”项目视为商业性的“书店”而大加讨伐，这明显是驴唇不对马嘴的对抗。

谷歌“数字图书馆”的页面人人都可以访问，输入关键字就可以看到这些所谓的570位“中国作家”究竟有哪些作品被扫描收录，又能有多少内容被免费看到。在仅有ISBN信息、目录和少量章节开端内容可以被看到的情况下，诸位作家就在一个年轻的协会带领下，向着全球最大的网络搜索服务商发动了战争，不能不让人赞叹其勇气，哀叹其智慧。“体验生活”是写作的基础，这些作家怎么就忘了先实际考察一下谷歌图书馆项目呢？退一步说，即使遭遇盗版，中国作家所遭遇的盗版，在世界上不敢称第一，也敢称第二了。抛开实体盗版书不谈，打开互联网用谷歌随便搜索一下，各种电子书下载和在线阅读服务可以翻数十页，中国作家唯独对排在最前面的谷歌图书馆项目大发雷霆，不知是不是因为谷歌按规矩公布了扫描收录行为，并愿意支付60美元费用的原因，也许这一行为传递出的“我们尊重版权，我们按规矩来”的信息给了中国作家足够的勇气发怒。虽然从道理上来说每个人都不支持盗版，但中国作家这种“吃柿子挑软的捏”的行为，对于版权保护并无实质推动，反倒是变相在鼓励大家要学习山寨“盗版的可以，声张的不要”作风，无论于人于己，都没有什么好处。

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载



向左走，向右走？

——微博的中国式发展迷局

■贵州 冰河洗剑

一、翻过一道坎——微博在中国的前世今生

微博（MicroBlog）这个名词，在新浪微博推出之后才在中国互联网上迅速火爆起来。然而新浪微博并不是第一家微博服务，也不是国内第一家微博产品。最早的微博服务还要从Twitter说起。

2006年，博客技术先驱blogger.com创始人埃文·威廉姆斯（Evan Williams）创建的新兴公司Obvious推出了一个名为Twitter的服务。在创建的最初阶段，Twitter服务只是用于向好友的手机发送一句简短的文本信息。直到2006年底，Obvious对服务进行了升级，用户无需输入自己的手机号码，而可以通过即时信息服务和个性化Twitter网站接收和发送信息。

然而Twitter的发展一直不是很引人注目，直到2007年3月，美国德克萨斯举办的“南南西音乐节”（SxSw, South by Southwest），成为Twitter发展的转折点。Twitter这场音乐会提交流讨论支持，几乎1/5的与会者都在手机上使用Twitter进行交流，在会场最中间的两块超大的液晶屏，即时滚动展示与会者通过Twitter发布的各种与音乐节相关的信息（图1）。这种交流是随意即兴的，听到一首好听的歌曲，找到一处喝啤酒的好地方，看到一位性感美女，都可以发布到Twitter上，引起不少人的关注，同时也可以从其它人发布的信息中获得自己感兴趣的东西或话题。





“南南西音乐节”让与会者领略到了Twitter在即时交流分享上的妙处，也促使Twitter大红大紫。之后，在2007年3月的美国总统竞选宣传中，竞选人约翰·爱德华兹（John Edwards）也别出心裁的使用Twitter公布自己的所有行程活动与宣传，这让Twitter更广为人知。

如今，Twitter已经成为互联网上最为著名用户最多最流行的微博服务。在中国互联网上，Twitter也曾一度吸引了不少用户和追随者。Twitter与2007年中进入中国互联网，并引发了国内不少模仿者跟风作起了微博服务，例如饭否、做啥、嘀咕、叽歪、贫嘴等。不过微博在国内真正的流行起来却是到了2008年下半年，Twitter、饭否等微博服务已成为互联网的热门话题，尤其是饭否的用户极为众多，成为国内最流行的微博服务产品之首（图2）。

微博的注册用户可以使用手机、各种IM软件（如MSN、QQ、Skype、Gtalk等）和外部API接口等途径，向微型博客发布即时的消息。与传统长篇大论的博客文章不同，微博客突出一个“微”字，它发布的消息往往很短，简短到只有一句话的只言片语（图3）。以著名的Twitter为例，它所允许发布的信息最长仅为140字节。

微博是基于Web 2.0理念而出现的



产品。传统博客往往需要花费很多的时间去经营，快节奏的生活使得网民们再难以有非常多的时间去写一些有深度的长篇大论。同时，也并不是很多用户都有这么多的东西可写的。于是，微博应势而生，它强调的是即时性的一句话书写。

新浪抢在各大门户之前推出微博服务（图4），并极力进行宣传，引起互联网的震动。新浪微博的出现，标志着国内门户网站开始涉足微博领域，至此，国内的微博服务进入了一个新的阶段，并呈现出更为火爆的应用趋势。



二、今天，你织围脖了吗

“这年头，没个围脖，还真不好意思跟人打招呼”，这是新浪微博首页的宣传语，虽然新浪微博并不是国内最早的微博，但却是最恰逢时机的微博。

2009年8月27日，新浪网开始了微博产品测试（http://t.sina.com.cn/）。在短短的几个月时间内，新浪微博就吸引了众多名人明星大腕在内的众多用户。——“今天，你织围脖了吗？”已成网络流行语。

1.添加好友设置关注

新浪微博可以直接用新浪邮箱、UC号等新浪账号登录，登录后系统会自动推荐名字微博和与用户来源地相同的微博，可以选择添加关注。



通过新浪微博提供的“找朋友”功能，可以采用3种方式添加关注好友（图5）。第一种方式是通过好友昵称或域名关键字，搜索指定所在地的新浪微博用户。第二种方式是直接导入新浪博客中的好友，查看哪些好友已开通的新浪微博。另一种方式是通过邮箱联系人查找好友，可导入新浪邮箱、Gmail、Tom、163等邮箱中的联系人，寻找对应的新浪微博好友。

点击页面上方的“设置”按钮，可打开个人信息设置页面，可添加完整全面的信息，还可选择设置哪些消息进行提醒，并设置评论权限。

2.手机和IM绑定新浪微博

点击页面上方的“手机”服务，在这里输入手机号，新浪微博系统会提示要求发送验证码到指定的号码，按提示操作成功后即可完成绑定（图6）。



手机绑定成功后，可以直接通过手机发送和接收微博消息。在将手机与新浪微博捆绑时是免收服务费的，但是需要收取信息费，这个费用并不是新浪微博所所要收取的，而是通过手机网络发送短信通信必收的费用，新浪微博本身是完全免费的。



另外微博还可以绑定IM聊天机器人，通过IM聊天软件接收和发布微博消息，不过目前新浪微博只提供了对MSN的支持，QQ、Gtalk之类的聊天软件支持还在开发中。

只要点击页面上方的“工具”链接，在打开页面中选择“聊天机器人”，点选相应的想绑定的即时聊天工具，输入IM账号并设置接收和提醒消息类型（图7）。确认后还需将在MSN上添加新浪微博小助手ucrobot002@live.cn为MSN联系人，并向ucrobot002@live.cn发送一个验证码，即可完成IM绑定，以后就可以直接通过IM软件使用新浪微博服务了。

3.新浪微博的一句话书写

在新浪微博发布书写是很方便的，在首页中有一个“有什么新鲜事想告诉大家”的输入口，在其中可输入最长为140字的消息（图8）。还可选择下方的插入图片功能，上传一张图片，发布带图片的消息（图9）。而插入话题则是通过特殊符号#创建一个可跟随发表评论的话题，话题与普通消息不同，是可以被所有微博用户参与的，而并不要求对方为自己的好友。在首页右侧有一个热门话题推荐栏，可以选择参加一些热门话题。





输入完毕后，点击“发布”按钮，即可发送此条消息。发送完毕后，在下方的“我的首页”中可以看到自己刚发送的消息，并且即时显示了所有好友最近几秒钟发的消息（图10）。可以回复好友所发布的消息，看到有趣的信息也可以选择收藏。

除了发布文字消息和图片外，新浪微博还支持播放视频，只需将新浪视频或优酷视频的链接粘贴输入框发布即可。在消息中可点击视频缩略图，即可放在视频播放窗口，直接在微博中即可播放视频（图11）。





粉丝与关注者

通过一句话书写，新浪微博构成了一个独特的网络。每个新浪微博用户都有一个二级域名的博客，在此博客首页上展示了用户发布的允许查看的消息。如果对该用户的微博客感兴趣的话，可以点击页面中的绿色“关注”按钮（图12），跟随关注其个人页面，随时了解到他正在作什么，现在心情如何，想说的话等。

每位关注此微博的用户，就成为该微博主人的一位“粉丝”。每个用户都可以关注别人，或者被别人关注。在个人微博页面的中，有一个用户网络信息栏，在其中会显示粉丝用户的个人头像。点击头像后，就会进入粉丝用户的个人微博页面查看更新。

…… …… ……

使用手机玩新浪微博，可直接将内容以短信发送到1066 8888 66。如果是发表与某个话题相关的微博，需按“#话题名称#内容”的格式编辑短信。另外，也可以直接用手机访问t.sina.com.cn网站，接收和发布微博消息。

使用IM玩新浪微博也很方便，例如使用MSN，可向聊天机器人新浪微博小助手发送“/help”，即可查看到帮助信息。直接向“新浪微博小助手”发出的每句消息，都会同时发布到新浪微博中（图13）。另外，新浪微博小助手还提供了机器人指令，可帮助用户实现更多的功能。





门户网站的微博服务

触手无处不在的腾讯，面对微博的发展当然不甘落后，其实早在2007年，腾讯就已推出了微博服务“TaoTao滔滔”（http://www.taotao.com/）（图14），其主题是“唠唠叨叨，其乐滔滔”。然而奇怪的是，腾讯的滔滔一直没有火起来，但也未像Twitter和饭否之类的罢工。

腾讯滔滔可直接用QQ号登录，用户可获得“http://www.taotao.com/QQ号”的域名主页。在滔滔发布更新微博，可通过QQ签名、滔滔网页（下页图15）、手机短信、QQ机器人、MSN机器人等多种方式。

要想使用QQ直接发布叽歪信息的话，可将“叨客机器人：17008888”添加为叨友后，直接给机器人发消息。有时叨客机器人会收不到叨友消息，这是因为设置了“关闭消息提醒”，可点击叨客机器人消息对话框中工具栏上的“设置”按钮，然后再点击“开启消息提醒”按钮就可以了（下页图16）。点击工具栏上的“最新消息”按钮，即可收到最新的滔滔用户唠叨信息（下页图17）。在滔滔页面中添加关注其他叨友后，通过滔滔机器人接收到叨友的消息，可以直接利用机器人进行回复。点击消息后的“回



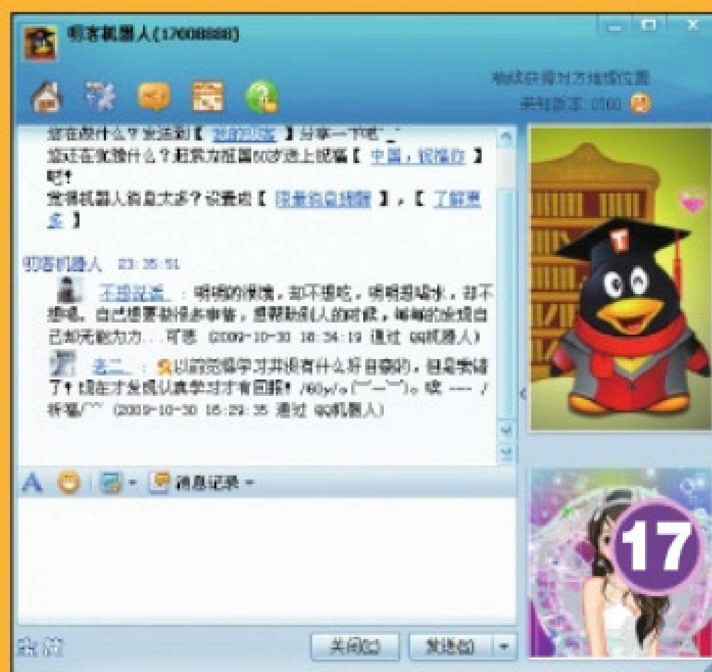
复”按钮，输入框会自动填入回复人的昵称，直接在昵称后面写入要回复的内容，发送即可。

作为国内的门户网站之一，网易曾在2008年推出过名为“槐荫树下”的微博服务，之后被网易关闭。有新闻透露，网易在2009年底至2010年初会再次推出新的微博服务，新的微博服务将与网易的评论、有道搜索整合起来。虽然目前网易微博还一直不见踪影，不过在网易博客中提供的一个心情随笔轻松写功能，已有了微博的雏形。轻松写类似于一个极为简易的微博，同样只可写入140字，并可加入表情。不过这个功能是整合在博客中的，无法单独使用，也无法使用手机和IM进行即时性的消息更新和接收。

国内的另一大门户网站搜狐，也会在2009年12月推出搜狐微博。目前内测中的搜狐微博（http://m.blog.sohu.com/），与Twitter、饭否、做啥、围脖等微博客服务都不相同，目前开放访问的搜狐微博并不支持PC使用，而仅仅支持手机访问。从功能界面上看，搜狐微博同时也支持短信、彩信发布。


15


16


17

三、微软聚酷Juku，山寨微博?

QQ如日中天，而MSN作为高端白领用户的市场优势早已不在，微软旗下的MSN即时通讯服务似乎逐渐被网友冷落，再加上Twitter、Plurk，以及国内的新浪微博等吸人眼球，微软也迫不及待的发布了类似于Twitter的微博服务（http://club.msn.cn/），名为“聚酷（Juku）”（图18）。试图用MSN聚酷来攻占中国的微博社交网络市场。



18

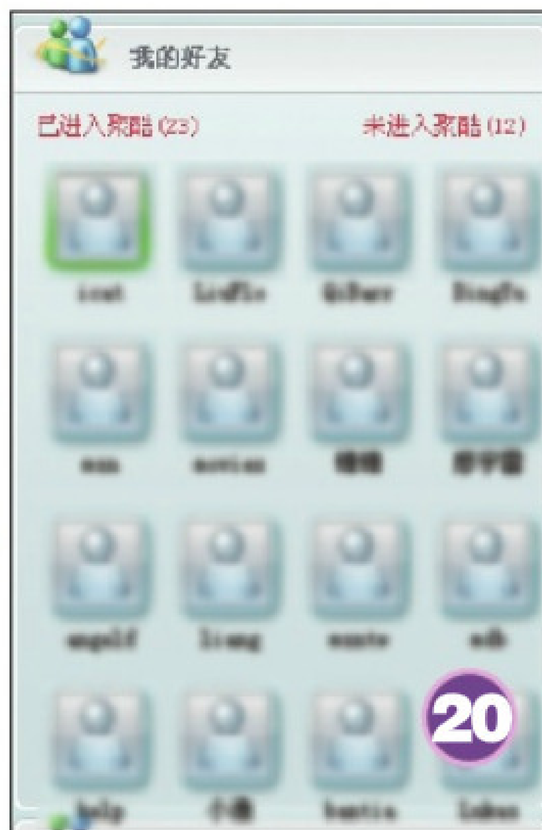
1.有趣的MSN聚酷时间轴

微软的MSN聚酷与Windows Live相类似，主要面向终端用户设计。MSN聚酷与MSN紧密相关，用户可以直接使用MSN账号登录MSN聚酷，登录后的第一步是邀请MSN好友（图19），每成功邀请一个朋友加入，可以获得10个Bonus。也可以复制MSN聚酷分享链接地址，直接通过MSN发给对方邀请加入。



19

进入MSN聚酷后，在服务页面中可以看到当前MSN好友的聚酷信息，可选择未进入聚酷的好友进行添加邀请（图20）。



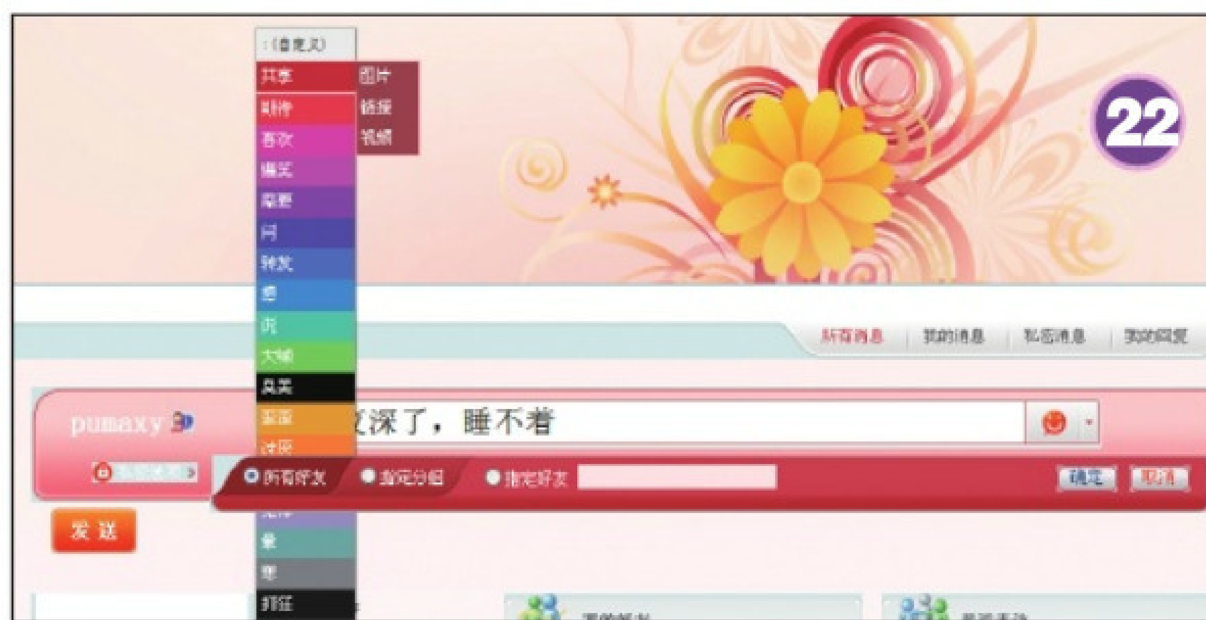
20

点击其中的好友图标，可进入MSN好友的聚酷页面，查看到好友所发布的各种信息。

在MSN聚酷首页中点击“好友链接”，可进入聚酷好友管理页面。可以选择关注跟随某位好友，也可以关闭其信息更新显示（图21）。聚酷也提供了好友推荐，展示最热门的聚酷微博用户，可以选择添加跟随，关注推荐用户的信息更新。


21

MSN聚酷能使用户发布小于140字节的文字信息，能和从Windows Live的好友信息一样显示。比较有趣的是，MSN聚酷提供了多种发言表情方式，包括默认的大喊、期待、喜欢、爆笑、问、想、说等（图22）。通过为发言贴上不同的标签，即增加了发言的生动性，又



22

便于其他用户关注自己的发言。用户还可以在聚酷上分享图片和视频，与与好友分享精彩。在发言模式中有“共享”方式，选择要分享的内容为图片、视频或网站链接，在弹出页面中输入标题与网址即可分享（图23）。



在发言时还可以选择带上不同的表情，有点类似于即时聊天的意思了（图24）。通过“私密选项”可以设置发言是否被所有好友接收，或指定分组及指定好友可接收看到此信息。发言之后，点击笑脸分享按钮（图25），可以添加一个MClub插件服务，将在聚酷上发布的信息自动分享给MSN好友。通过分享按钮，可以轻松将在MSN聚酷中的更新内容上传到Windows Live，并出现在Messenger底部的最近更新中。





最为有趣的是，MSN聚酷提供了一个独特的“时间轴”，在聚酷时间轴上汇聚了用户及MSN好友在MSN聚酷、Windows Live及第三方热门站点上的动态更新信息。



MSN聚酷的时间轴可以让用户自动与Live Messenger好友建立连接，让他们的更新信息显示在这条时间轴上，而用户则可以通过时间聚合分类查看信息（图26）。通过鼠标拖动，可以让时间轴进行左右移动，也可以直接用鼠标滚轮改变时间轴，从而查看到用户在不同时间发布的信息。



信息条只显示前面几个单词，鼠标点击可浏览完整内容。单击时间轴上的每个信息条，展开信息详细内容后，还并可进行回复评论（图27）。

2.聚酷的华丽背后是山寨

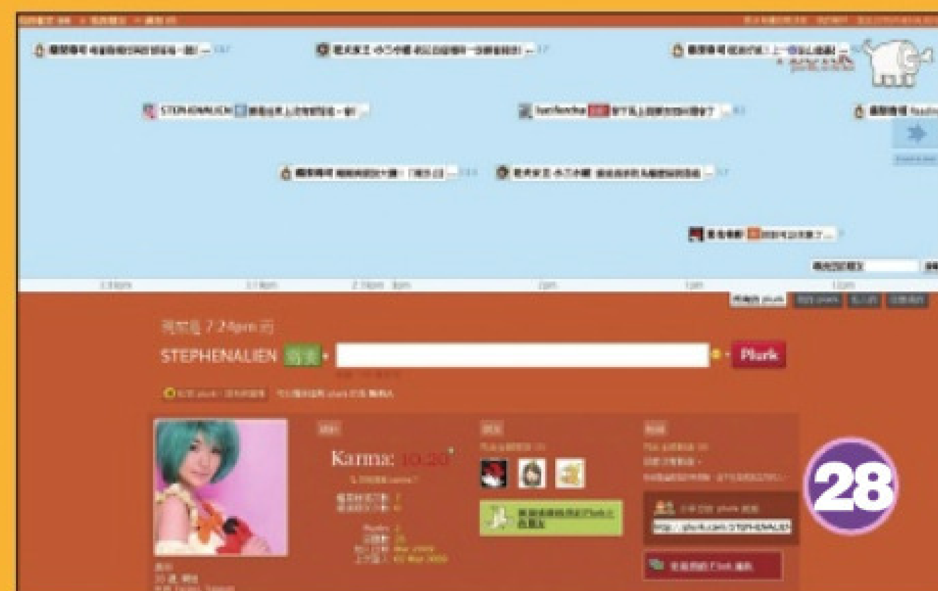
MSN聚酷由MSN中国开发，聚酷的名称取自汉语的“聚集”和“酷”，不过MSN中国并不承认这是一项微博服务，而是称“聚酷是基于Windows Live Messenger网络的本地化创新产品。”

尽管官方否认，MSN聚酷与Twitter之类的微博服务也确有不同之处，但MSN聚酷的一句话信息发布确实非常类似于微博网站。Twitter之类的微博服务，体现的是Web 2.0的简洁朴实的特点，发言偏重于快捷的文字。而MSN聚酷则看起来更为华丽一些，不仅提供了多种发言模式，而且还提供了表情。另外，在MSN聚酷还提供一些简单的游戏服务，用户可以通过这些游戏赢得新头像等奖励。不过从MSN聚酷上可以看出明显的模仿另一著名微博Plurk的痕迹，其页面布局完全类似Plurk。尤其是它的时间线轴，与Plurk几乎完全相同，因此被认为是山寨版的Plurk。

MSN聚酷的原版——Plurk

Plurk（http://www.plurk.com/）的非官方中文名称为“噗浪”，是亚洲非常流行的一个类似Twitter的社会化微博客（图28）。

Plurk最大的特色就是在一条时间轴上显示了自己与好友的所有信息。与Twitter的回复不同的是，在Plurk中，对某一条讯息的回复都是属于该条讯息而不是独立的。Plurk提供了多个时间轴、背景及控制板的主题，用户也可以使用CSS来自订自己的页面。Plurk限制字数为140个字，汉字和字母都计为一个字，所以中文使用者通常可以发布更多内容。2009年12月4日，Plurk还推出了官方的API。



四、最具特色的拍照微博——嘀咕网

嘀咕网（http://digu.com/）是2009年2月份上线的微博网站（图29），上线仅几个月的时候，Alexa上的全球排名就由之前96万余名一跃到5000名，创造了一个互联网业的奇迹。相比微软的聚酷，嘀咕网的微博服务远远要精彩火爆得多，而与新浪微博相比，嘀咕网也有着自己独特的平民亲和力。



1.一对多的微博书写

嘀咕网提供的是通过丰富多样的微博书写方式，包括手机客户端，手机彩信/短信/WAP，以及QQ、MSN和Gtalk，网页书写等



（图30），用户可以随心所欲在任何时间地点嘀咕。从表面上看，在书写微博时嘀咕网与新浪微博功能和服务非常相似，然而嘀咕网其实有着自己最独特与众不同的一对多书写。



在嘀咕网上有一个叫做“Dadi打嘀”的嘀咕博客服务，利用此服务嘀咕用户可以将自己的微博，同时发送到自己开有账号的其他SNS社会网站上，包括社交网站人人网、开心网、51.com、海内网，以及各大博客网站Blogger.com、搜狐博客、新浪博客、腾讯博客等，还能同时更新到其他微博客网站。也就是说，通过嘀咕网打嘀，用户就不必再耗时费神的分别上不同的SNS网站或微博网站更新，而是可以一站对多站同时发送即时信息了。

在嘀咕网上方点击“博客嘀咕”服务，打开“打嘀—懒人博客”，使用嘀咕网账号登录。在“打包转载”中可以设置按照设定的频率自动打包转载到各空间和博客（图31）。在“绑定博客”中，则可选择要绑定的博客和社区，设置相应的账号密码即可。

2.现拍现传，拍照微博



众多的微博网都支持分享图片，然而唯有嘀咕网支持独具特色“现拍现传”的拍照微博。嘀咕网是目前唯一不支持上传本地图片的微博客网站，用户仅能用手机现拍现传，把真实的人或事传递到嘀咕网上。这让嘀友们不再怀疑图片是PS的，或者是别人的。

嘀咕网的现拍现传服务，借助于嘀咕网强大的手机客户端“火兔”而实现（图32）。“火兔”嘀咕网开发的一个集拍照、上传、浏览于一身的免费手机软件，目前已经可以支持119个手机品牌，超过3000款手机型号。无论是在何时何地，都可用手机中的火兔，将身边的一切拍照上传。使用火兔，不必用彩信上传图片，不用花费彩信费用，只花费GPRS流量费。另外，火兔还会在保证图片质量的前提下，最大化压缩图片体积，减少上传的流量。

五、中国式迷局——微博发展之路何去何从

Twitter的成功，让许多人惊呼，微博将成为下一个Web 2.0的引爆点。然而微博在中国互联网的发展之路并不那么顺利，从2007年至今，无数的微博站点出现并又倒下，在经过一个短暂的微博死亡低谷之后，微博似乎又获得新生。然而，让人难以确定的是，新一轮的微博热又能持续多久？微博究竟是获得新生，还是已在蜕变并逐渐失去活力？中国互联网的微博发展之路，该何去何从？

1.饭否，你妈妈喊你回家吃饭

饭否曾经是国内众多微博中最成功的一个，它的成功不仅仅是在于众多用户的无聊碎语打发时间，而正是由一条条只言片语组织成了一条最快捷的新闻传播渠道。然而饭否的成功之处，也正是它的致命伤。

2009年2月9日，元宵节央视的新台址发生火灾后，事件第一时间在饭否网上开始进行文字直播。2009年6月，名为“弗特家”的中国驻伊朗摄影记者，也在饭否里播报第一时间的伊朗动乱最新状况，成为国内首次利用微博客做跨国直播的尝试。2009年5月，湖南株洲高架桥垮塌事件中，手机拍到的现场记录，通过饭否比新华社通稿更快地传到了网上。还有湖北巴东的邓玉娇案、湖北石首群体性事件……在一系列重大的社会新闻中，饭否都成为了第一时间的消息传播通道。



饭否在新闻传播的迅捷性上，已超过传统媒体和门户网站，这正是饭否之类的微博服务魅力所在。然而与传统新闻媒体的发布模式“先筛选后发表”不同，饭否之类的微博网站，其传播模式是对新闻内容“先发表后筛选”。筛选并非主动，而是由用户自行决定。由此而来的快捷传播，最终变成了饭否等微博的致命伤。

由于在微博上发表内容极为容易，加上其分享、转帖的功能，让任何一条消息都能迅速扩散，但却难以得到有力的监管，因此饭否之类的微博网站常常会触碰到一些“禁区”，这也最终导致了饭否及众多微博网站被集体关闭的结果。

在饭否已拥有百万用户，在用户爆炸增长的前夜，由于种种原因被迫停服了。2009年7月8日早10时左右，饭否全面停止微博服务，到如今为止，官方称饭否团队并未解散，但一直未能恢复服务。虽然还有许多饭否的忠实粉丝等着它复活“回家吃饭”，不过不知道到这样的等待能维持多久？（图33）

2.“咪咪”，泛滥的色情

政治风险导致了饭否的停服，而色情的泛滥则是Yahoo! Meme封锁中国互联网的重要原因。

2009年9月，Yahoo雅虎推出了微博服务Yahoo! Meme，饭否被关闭之后一直在聊着寂寞的中国网民，热情终于被极大的调动起来。互联网上到处是索取、发送 Yahoo! Meme邀请函的内容，同时网民们恶搞式的将Yahoo! Meme取名为“咪咪”。

中国网民疯狂测试Yahoo! Meme，在Yahoo! Meme的最受欢迎排行榜（Popular）上，全是中国用户的身影。在2009年9月4日的Yahoo! Meme截图中，Yahoo! Meme Popular前10名中国用户占了9名，除第7名外都是中文内容。然而令人意外的是，Yahoo! Meme Popular上的中文内容中大多为色情和政治的内容，之后Yahoo! Meme加强了内容审核，开始删贴并限制了用户邀请函数目。

这一切导致最后的结果依然是令人无奈的，Yahoo! Meme重走了Twitter的旧路。

3.涅槃之后，重生与蜕化

新浪微博的火爆发布，意味着新一代的微博重生。然而新生的微博该如何规避政治风险，新的微博服务蜕变之后是否将失去足够的活力与吸引力?

相比饭否之类的微博，新浪微博采用各种技术手段对微博言论采取过滤机制，以规避风险，“不惜花费大量成本人工检测，确保不碰触政策底线。”这在很大程度上保证了新浪微博能够得以顺利重生。除了以往的关键字筛选之外，新浪微博还提供了信息举报机制，用户可举报微博中的色情、暴力等违规信息（图34）。与此类似的，众多新的微博网站也都加强了信息过滤，这是与以前的微博所不同的。

新浪微博套用经营传统博客的模式，依然是靠着名人效应吸引用户，一时间引来了众多用户的关注，呈现出火爆的发展势头。然而火爆的背后



34

却有掩盖不住的危机。与博客不同，微博更应该是侧重于面向草根面向普通网民的，普通网民应该可以掌控话语权。然而在新浪微博的名人效应下，普通用户被笼罩在明星的光环之下，依旧在扮演粉丝的角色，普通人说话的声音小得可怜，这在很大程度上就削弱了新浪微博对普通用户的吸引力。

另外，新浪博客的名人效应之所以成功，其中很大一部分是由于众多数量有深度的精英博客存在。而新浪微博由于其内容长度受限，必然无法通过微博发布一些长篇大论深度讨论的文章，而只能依靠娱乐明星类的内容吸引用户。名人效应下的新浪微博，其内容必然只能偏向于娱乐化。

之前的饭否之类的微博，其成功原因在于使用者可关注政治、经济、社会等各方面丰富的讯息，同时也能关注日常生活中的琐事。然而在新浪躯干的名人效应下，普通用户没有强大的话语权，博客内容又大都只能被局限于有限的内容，这不能不说是新浪微博在“微博理念”上的一种退化。久而久之，这必然导致微博的生命力越来越微弱。

此外，就连微博始祖Twitter也还未找到自己的盈利模式，而新浪微博尽管借助门户网站的优势，也依然难以找到适合的盈利模式。对于普通的个人类微博站点来说，这更是一个大问题。盈利的问题不解决，微博站点没有成熟可行的商业模式，叫好不叫座，终究难以长久保持旺盛的发展。

4.积极破局

微博在国内的发展，并不被许多互联网研究者所看好，通常认为政治风险、内容的匮乏、盈利模式的缺失，这些都将是导致微博终将日渐式微的必然因素。

网络自由媒体的新闻传播上，除了借助完善的过滤机制外，还有待政策的转变放宽。Twitter在美国，已经成功地使国会、白宫和各个政府部门更直接地面对广大民众。而在国内，如果对这个革新的新闻传播渠道加以引导管理，政府的公开和透明是可以通过这个工具来推动的，而且通过微博更可增加一条政府应急事件处理的信息公开通道，可以作为对政府行政能力的考验，同时也是该政府对自己的执行能力有信心的一种表现。目前，已有新闻报导，云南开通了首个政府微博，在短短三天内吸引了三千多名粉丝。

QQ邮箱阅读空间中的微博

QQ邮箱阅读空间中的“广播”功能，可以实时关注好友以及分享自己的阅读内容。正如官方所介绍“广播是个微型博客，写日志只需要一句话就够。”，广播是一个类似于Twitter和新浪微博的微型博客平台（图35），用户不仅能够即时的自己的所见所闻、所思所想，关注身边人的广播，聆听他们，和他们闲谈；同时还结合了自身阅读空间的特色，通过转播功能将阅读内容的分享在好友链中实现最大化传播。

QQ邮箱阅读空间中的广播在发言时，可以支持添加图片、链接、视频和音乐等。添加视频时，可以粘贴视频地址或者HTML代码，支持优酷、土豆、六间房等。



35

对于微博先天不足欠缺完善的商业盈利模式，其实也并不是没有解决之道。据互联网报导，Twitter日本将允许用户“销售”tweets。Twitter 的日本合作商数字车库（Digital Garage）很快将推出一个微支付系统，允许Twitter用户向访问自己的tweet的用户进行收费。据《媒体》杂志称，用户可以隐藏图片、外部链接和文本，只有缴纳月费或按条缴纳费用之后，其他用户才能访问这些内容。收取的费用中Twitter将提成30%。Kenichi Sugi（数字车库移动版COO）在Mobidec2009日本移动互联网大会上宣布了这个新的业务模式，付费账户将于2010年1月面市。

Twitter日本的付费模式虽然难以预测其前景如何，但毕竟是一个新的尝试。国内的门户网站微博，例如新浪微博也完全可以尝试将Twitter与其它业务结合起来。在国际上，Twitter早已成为音乐家和唱片公司重要的在线营销工具。Jason Mraz、Coldplay等大牌艺人和环球音乐、Subpop等唱片公司也都在Twitter上营销自己。利用Twitter之类的微博服务，可以方便得实现音乐的分享，类似的服务有Blip.fm等。新浪微博也完全可以与新浪乐库紧密结合，让用户可以通过微博交流分享搜索到的好听音乐，通过试听购买下载。P

秒杀江湖，高手之战

■北京 温晓

1秒，你秒杀了吗？

一元的联想笔记本，一元的三星显示器，一元的汽车，你能想象这么便宜的东西可能被自己买到吗？答案是可以！在今天，只要你坚持，“秒杀”网购一定能够实现你的梦想。说起“秒杀”来，这个词最早出现在电脑游戏中，指的是瞬间杀死游戏角色，“秒”能够极大地凸显游戏技巧和力量的强大，无论是“秒”对方，还是自己被“秒”，在玩家的口中都是一种充满乐趣的说法。但是在今天，它已经演变出新的含义，“秒”的对象不再是虚拟的角色，而是实实在在的商品。“秒杀”如今已成为了商家网络促销的新手段之一，它特指网上限时抢购，指网店店主规定一个时间段，以很低的价格促销某种商品，根据不同秒杀规则，在特定时间段内出价最低或者最高的人获得目标商品，另外一种更为熟知的形式则是，网络卖家发布一些超低价格的商品，让买家在同一时间内上网抢购。由于商品价格低廉（多数低至1元），往往一上架就被抢购一空，有时甚至只需要1秒。对于网购者而言，快速点击鼠标，在短短的1秒钟之内，以超低的价格买到特价商品，绝对是省钱的不二法门。



淘宝常见的秒杀页面

2009年8月份，淘宝首次推出1元秒杀汽车活动，一名河南焦作的小伙成功秒到了传说中的汽车，该项活动吸引了不少网友的眼球。虽然事后被许多网友质疑活动的真实性，但是淘宝网利用一辆轿车彻底吸引了眼球，让至少百万人学会了如何使用手机登



录淘宝网购物，而更多的人则认识到了什么是“秒杀”，秒杀作为厂商宣传产品的廉价推广手段，与投放传统广告相比，投入资金更少，效果却远远超过一般手段。

除了据说有18亿人次参加的淘宝秒杀活动之外，其他购物网站也不甘示弱，秒杀活动纷纷推出。百度旗下网络购物平台“有啊”迎来周年生日之际，为了迎合电子商务秒杀大潮，平台举行“有啊补差价，低价秒杀商品”。据悉，共有15 000多件、133款商品参与“秒杀”。在2009年11月9日的十周年店庆日，当当网也再打“秒杀”牌，重磅推出“夜店限时特价抢”活动。从2009年11月9日到11日，每晚8点至10点当当网将上线数百件不同的商品超低价进行销售，最低降价幅度接近2折。除此之外，各大品牌的专卖店，也纷纷投入秒杀大潮，联想、三星……甚至是必胜客，近日也推出了1元秒杀活动，吸引无数人参加。

而投身于“秒杀”活动中的人们，绝大多数都是热衷于接受新事物的年轻人，已经开展秒杀活动半年多的“秒客”MIA告诉笔者，她当初只是出于好奇，看到朋友用1元钱秒杀到一盒原价几百元的化妆品，自己也手痒前去尝试的。“最开始的时候完全秒不到，大家的动作都太快了，一样商品可能有几百几千的人都在盯着刷新，基本上秒杀一开始，5秒之内就都卖完了，简直匪夷所思。”



宅急送也来凑秒杀的热闹

秒的就是心跳

随着了解秒杀活动的人们越来越多，秒杀已经从一种单纯的商业促销活动，演变成网民们集体狂欢的娱乐方式，专业的秒杀网和秒杀帮纷纷成立，如雨后春笋般冒了出来，吸引了无数“秒客”参加。“今天你秒杀了吗？”“哎，没秒成，出手慢了。”“我收获还行，杀到了一个数码相框！”“啊，不错啊！下次我要再接再厉了。”这种对话现在在秒杀论坛里几乎随处可见，而成功秒到商品的买家则一定会来论坛上大秀自己的战利品，引来一片羡慕之声。

“秒杀就是让人热血沸腾的一种促销方式。”北京秒杀群里的一位资深秒客尔雅表示，她现在就是靠心情来秒杀货品，因为经验比较丰富，也较为容易秒到，“成功率百分之七八十吧，感觉还可以。有的时候买来的东西自己也不见得能用，拿到手后就看看有谁需要，直接转给对方，也算小赚了一点。”现在，网购平台上的秒杀商品，除去一些昂贵的数码产品，一般以为数不多的外贸服装服饰、化妆品或家居用品居多。尔雅告诉笔者，在网上甚至有些职业“秒家”，专门转让自己的战利品。先是抢到标的物，然后做二道贩子转卖这些大热秒杀款衣物，由于长期在秒杀店里厮杀，这些“秒家”们一般都有秒杀店的VIP资格，入手价比普通买家低，每件衣服转手能赚上几十元钱。那些专门秒杀低价电器、家居用品的职业买家们获利更丰，因为这些货品的秒杀价远低于市场价。

“秒杀绝对是一个令人心跳加速的活动。”MIA说，“在时间即将到来的那一刻，心跳几乎一下子飚到了好几百，就好像赛车冲线踩油门那一瞬间，超级刺激过瘾！其实说实话，有些人为了挣钱，但是我和其他朋友们就纯属来开心的，首先抱着一个轻松的心态，然后全力准备冲刺，最后不论结果如何，皆大欢喜。”但她承认，秒杀首先是一个技术活儿，“一定要精心准备，才能成功买到心仪的东西。”她的建议是，一个新手在首次参加秒杀活动时，首先要努力地把自己的电脑升级到一个高端状态，同时要通过实战好好学习一下前人的经验，才能获得成功。“这同时也是一种学习和提高的过程！秒杀的终极乐趣何在？我曾看见某位成功7次的‘连环杀手’介绍，秒杀的快感在于过程，而非收获的结果，她已将秒杀看成是一种由刺激带来的精神快感和成就感。看来凡事都需要激情的支配，方能调动起最大的潜能，这话一点都没错。”

决战，速度之巅！

目前，专业的秒杀网站在我国兴起也就一年多时间，但很多网站都看到了秒杀购物的前景，于是一些非专业秒杀网站也纷纷开通了秒杀专栏，这类网站以传统B2C网站为主。但说起秒杀爱好者们集中的大本营，还是以目前规模比较大的网购站点为主，淘宝、当当、拍拍等地，都是秒杀活动云集的地方，这里不但店铺选择余地多，而且信息传递较快，操作模式较为成熟，其他一些并非专业电子购物的网站，则通过活动页面来开展。而茫茫网海，想要知道这些秒杀信息从何而来，就要请教职业的“秒杀网”。

创立秒杀信息网（www.miaosha.cc）的阿佛，原来是一名退伍军人，网络


秒杀网



抢拍引擎

对他来说，本来只是单纯的娱乐活动，但是淘宝在2009年10月前夕的一次秒杀活动，令他领会了其中的趣味。“当时我只是想观望一下，却没想到影响这么大，于是我也觉得挺激动的，便在试水几次后，跟朋友一起创立了这个网站。”在秒杀网里，有专门的秒杀信息专区，可以供“秒客”们随时参考，及时参加。同时，在专门的秒杀技巧专区里，还会有秒杀秘籍介绍给新手“秒客”，随时供大家交流学习。在网站的置顶里，同时提供了秒杀群的QQ号，如果有兴趣的秒客，也可以报名参加集团作战，或者跟其他的朋友一起互动，秀出自己秒杀战利品，来跟大家聊聊秒杀的经验，以及秒杀过程中遇到的趣事。


秒杀商品形形色色



秒杀网站紧跟节日经济的脚步

“最重要的还是提供秒杀的信息吧。”尔雅表示，“秒杀网挺多的，功能和类型也都不一样，但是我比较关注的还是秒杀信息，这个靠自己大海捞针搜集比较困难一些，有网站依托就很好，而论坛则是不可或缺的交流地，QQ群里有时聊天很快，经验什么的，转瞬即逝，但是论坛可以很好地保留精华。”

秒杀网：http://www.miaoshawang.net/bbs/
我爱秒杀网：http://www.52miaosha.com.cn/
秒杀竞拍网：http://www.5lbid.com/

欲善其事，必利其器

由于网购的“秒杀”战争愈演愈烈，一种名叫“抢拍器”的软件开始现身“秒杀”江湖。秒杀器，也叫抢拍器，其实就是一种外挂软件，搜索一下的话，会有几百个网页跳出来，欢迎买家立刻下载。据说这种秒杀器功能非常强大，在网络正常的情况下，能做到保证买家0秒抢拍成功，自动调整时间、自动支付，只要开一个窗口就可以同时抢拍几件商品，而且还可以帮助你识别卖家的“假动作”，防止他们将宝贝提前上架等等。许多借助秒杀器抢拍成功的秒杀族，事后经常在论坛里交流经验，不无得意建议大家人手下载一个：一旦拥有，所向无敌。

尔雅告诉笔者，她也试用过这种秒杀器，秒杀器主要是可以不断地自动刷新浏览器页面，直到刷出了“可购买模式”时便能填入验证码购买，让人比较省心。但实际上有时候用秒杀器也会失手。“有些秒杀店真的是能在1秒之内就卖出了第一件货”。因此在淘宝推出的六周年秒杀活动中，不少超低价商品都是一件出售，即使用上了秒杀器也未必能抢到手。

而这种软件在使用价格方面，半年的使用费45元，一年只需60元，还可以随时升级。据了解，尽管淘宝网等大型购物网站已经开始禁止“抢拍器”之类的软件销售，一些买家也开始指责“抢拍器”破坏了交易的公平性，实际上是一种作弊行为，也破坏了“秒杀”所带来的乐趣，但抢拍系列的销售热度依然不减。

在类似外挂的秒杀软件之外，更为强大的应该就是“人肉秒杀”，也就是买家们的团体作战。“要是有了非常感兴趣的东西，我会在论坛或者群里召集朋友们一起来。”尔雅表示，他们集团作战的成就非常明显，经常是眨眼之间，不多的几件“秒品”就全落入了自己人的手中，“大家就像一起下副本一样，非常开心，而且还很有成果！”

但是这样作战，也经常有乌龙的事情发生，阿佛告诉笔者，“曾经有一次我一个朋友要秒杀点茶叶，自己也拉了一帮人，让大伙陪他一起秒，忙活了半天，等秒的时候，出现的是‘还没开始’，原来是那朋友把早上9点看成晚上9点，害大伙兴奋了一天，我们都恨不得踢死他。”而又有一次，论坛上一位男性网友，一时图个手头舒服，一通秒杀之后，才发现自己秒杀的商品是女式内裤，想转送女朋友，又发现大小不合适，只好放在论坛上，求转让，说如果还没有人要就只有带回去做抹布。

这样的秒杀经历是生活中的调味料，而另外一种“人肉秒杀”则带上了浓浓的商业味道。由于“秒杀”商品绝对物超所值，很多买家苦于缺乏“秒杀”经验，便聘请“秒杀”高手替自己抢购，这甚至催生了一门新的职业：“网络杀手”，其工作是帮助雇主“秒杀”到超低价商品，从中提成。同时，也有一些“秒杀”高手在论坛发帖声称自己可以帮人代抢，于是专业“秒杀族”应运而生。一旦“秒杀”成功，雇主少则节省几百元，多则节省数千元，而高手也因此赚取一定的服务费用。

据悉，雇主与高手是按照成交价和市场价的价差来提成，50元

是业内的最低价，如果“秒杀”成功的是高价值商品，如电脑、音响等，成交一单可让高手至少赚取千余元。

同时，有些代拍公司还提供单件商品的“代秒”服务，价格在每件1元至20元不等。如果在某大型购物网站上搜索“抢拍”，得到提供抢拍服务的记录多达77页，在一家专门提供抢拍服务的三钻网店中看到，仅最近一个月有效的信用评价就有100多条。仔细看下面的买家评价留言，则全都是“好厉害”“值得”“感谢店主帮我抢到了喜欢的东西”“果然还是职业的比较牛”等等，来表达佩服和感激之情。

MIA无奈地说：“秒杀本来是一件轻松快乐的事情，这种职业化让我们这些普通玩家感到压力很大，成功率降低了不说，还觉得活动变味儿了。”

秒杀是把双刃剑

任何事物都有他的两面性，秒杀已成为众人皆知的促销形式。不少网友对秒杀产生了一种普遍的认知——只要动作够快，无需付出等量的价值，用超低的价格就能把宝贝抢到手。不过这种促销形式却出现了另一种应用模式。秒杀的原意是薄利多销，商家适当的降低产品售价，以秒杀为噱头吸引消费者前来购买，实际上是限时抢购的意思。这种模式已被越来越多的淘宝网卖家所应用，其中不乏不良卖家以次充好，借秒杀之名销售假冒伪劣产品或清理不良品。

秒杀帮网站

阿佛告诉笔者：“秒杀主要是找找乐子，如果有吸引的就秒，这样很开心。但是现在许多掌柜，都打着秒杀的旗帜，来做促销，实在让我们失望了。我后来每天就找些所谓的真正的秒杀活动，放到论坛上和大伙一起分享下，那些促销的不怎么好的，真没兴趣。秒杀，本来是件很好的事情，哪怕不是每天就有，只要是高质量，性价比高的，就好。这样秒杀才能玩的长久，玩的越来越有味道。现在许多掌柜就是在做所谓的变相促销，有的价格不高，邮费很高，赚邮费，有的一看秒杀价格，不过就是比原价打了一点折扣，这样挺不好的，让人没动力。刚开始的时候还是很不错，东西很超值，也包邮，非常吸引人，但是现在挂羊头卖狗肉的实在太多了。”尔雅则表示，她最不能容忍的状况，就是刚辛苦地参加完一次秒杀活动，却发现本来承诺绝不补货的店主，转头又开了新的页面，用差不多同样的价格出售同样的货物。“那之前我们算怎么回事，纯粹给他增加吸引力吗？”

一位淘宝上的外贸衣服卖家飞跃，曾经在自己的店铺中开展过很多次秒杀活动，秒杀活动带来的巨大号召力，使得他加入了秒杀店行列，在他看来，秒杀并非商家刻意营造短缺的氛围，而确实是进货有限。但他表示，一些网店标榜不会补货不太可能，实际上商家都会观察哪些款好卖，大热款式随后肯定会追加订单，“那些说自己完全不补货的店其实也会去推一些接近的款式。”他还告诉笔者，秒杀并不一定是超低价，不少秒杀商品因为太抢手，商家反而会适当调高价，但买家们沉迷于秒杀快感，对价格倒不会那么敏感了。

而更让人觉得滋味不对的，则是一些店铺利用秒杀这个活动，不择手段地来赚取人气。时下包括一些秒杀名店在内，许多秒杀店都靠马甲来炒人气。一些刚开始做秒杀的小店，更是要由“店托”来参加秒杀烘托氛围，据MIA表示，她就曾帮一家秒杀名店做过托。“这些店会放出信息，要募一些网购达人兼职。我觉得应该就是托儿，去联系了一下，果然是，但不是一般的托儿，而是要给秒杀店前期炒气氛、后期购买，特别复杂。”店托儿们按参与次数赚劳务费，一次可能有百元左右，主要工作是在前期帮网店宣传秒杀活动，比如在一些本地论坛上发布貌似经验总结实则推销网店的帖子；秒杀过程中，店托儿们要参加进去，形成大量的浏览量，然后再买下货品而不付款，让网店留一些大热货品的“走单货”，之后可以再拿出来高价拍卖，制造一种疯狂的假象来刺激消费者。“但是这种行为一旦被发现，基本上信誉一下子就没了。”

而充分利用了消费者好斗、从众心理的秒杀网店，经常卖的都是尾货、次货。尤其是一些低价处理的秒杀商品，虽然图片看上去美轮美奂，但拿到手之后往往都货不对版。商家就是用秒杀这种方法让杀红了眼的消费者失去判断力，秒杀多数时候都和优惠大甩卖联系在一起，更是容易让人在低价面前忽略了产品质量。“图是很漂亮，但拿到手后才发现是次货，尺码材质样式完全不对，是挺糟烂的东西，根本不值钱。”尔雅表示，遇到这种情况她就会到论坛上去Report给其他网友知道，让大家认清这些骗子网店的真面目。在媒体的调查数据中显示，60%的消费者都认为网店销售的衣物与实物差别很大，消费者在秒杀完之后虽然很有快感，拿到货品后却大失所望。

有关部门表示，如果商家越过了应有的界限，存心欺瞒消费者，这样的行为就涉嫌诈骗，网络买家应擦亮双眼，莫被不良卖家所蒙蔽。秒杀是一种新兴的营销手段，网店应该以高性价比取胜而不仅仅只是靠低价。网店经营中口碑营销非常重要，秒杀能够提高一间网店的人气，也能毁掉一个网店的信誉。

秒杀达人，各领风骚

说起网络秒杀达人来，真可谓是种种各别，虽然女孩子平时是购物的主力军，但是在秒杀的行列中，男性也能顶半边天。特别是秒杀想要成功，又难免跟对网络的熟悉程度成正比，因此，秒杀大军中，男女各半，但是这其中的类型，又要分很多种。

人群一：埋头苦干最重要



秒杀信息网

成功率：50%（100%为最高）

一般我们所熟悉的，是一些勤勤恳恳的普通“秒客”，这些人的特点是认真蹲点，努力拼抢。事前了解好商品信息，看准时间，准时蹲点，不断刷新，及时点击购买，熟练输入支付密码，过程中不能有一丝迟疑……只要是有“秒杀”经验的网友都会这样告诉你以上的经验，并强调多加苦练。大部分网民都属于这种吃苦耐劳类型。曾经用1元钱拍到联想笔记本的网友fengyi当时和同事一起在办公室里秒杀。“到了8点10分，我所有的同事几乎都放弃，而且都还在说这肯定是假的，根本就秒杀不到。但我没放弃，继续输入验证码，一开始我也是3个商品都在秒，后来我同事说其他两个都结束了，我就集中秒杀联想的。当输入验证码的时候，经常会弹出此宝贝已不存在或下架（昨天晚上好像是找不到），但是这时候不代表货没有了，而是由于很多人都在这个网页，我继续不停的输入验证码，终于淘宝跳出一个支付宝网页的安全认证小框，我高兴坏了，马上网上银行支付了，我很多同事还不相信，嘿嘿。”她总结说，运气+不放弃是成功的秘诀，碰到“此宝贝已下架或不存在”情况时千万别放弃，“后退”“刷新”，继续购买，持之以恒才能取得成功。



这位网友的秒杀战绩让人刮目相看

人群二：技巧人肉两手抓

成功率：成功率：90%或者0

秒杀的终极技巧，就是借助第三方工具或者第三方职业“代秒”。这些人，一般会在秒杀活动之外下功夫，秒杀软件和职业代秒是他们求助的对象。但遗憾的是，现在很多网站已经开始控制秒杀软件的应用，而坐享其成，雇佣“代秒”来秒杀商品的做法，也并不是很牢靠，毕竟自己不参与，而把希望寄托在别人的身上，是一件相当冒险的活动。

尔雅认为，这些举动虽然可能让一些懒人也有收成，但秒杀活动的乐趣，已经基本上被磨灭了。“这跟找人替自己玩游戏没什么两样，到最后你最终会对这项活动本身失去兴趣。”

人群三：碰上才会来一把

成功率：10%

MIA的朋友们中，有不少人对秒杀一直保持敬而远之的态度，“他们觉得根本秒不到，看上去非常困难的样子。但是后来必胜客也开了秒杀页面，我怂恿他们去试一试，后来还真让他们秒到了免费的批萨，不过看上去我的朋友们是很难像我这样热衷于秒杀啦，他们就是碰上了就试试，拿不到也不觉得难过。”

“秒杀”玩的就是心跳，成功抢到商品的那一刻是充满着成就感。“秒杀”之所以具备如此大吸引力，一方面令人感到“物以稀为贵”。另一方面，这种“稀少”的商品还需要经过“抢”，如果“我抢到了，证明我比其他人厉害”，令当事人产生成功感和满足感。但是只要抱着一种平和的心态，虽然成功率非常低，无论秒到与否，都是一件赏心乐事。

现在，很多人把“秒杀”当成了一种娱乐，有网友笑称：“通常需要‘秒杀’的商品都是比较少而且价格很吸引，所以成功‘杀’到商品时会有一种满足感，还能在朋友和网友之间炫耀，一段时间没‘杀’，会感觉‘手痒’。”

秒杀，作为一种新兴的网络行为，它不但是一种崭新的购物模式，更是一种迷人的玩法，在购物中玩，在玩中购物，网络能带给我们的，不仅仅是刺激与过瘾，更是充满创意和勇气的开拓精神。P

秒杀秘籍全攻略

No.1 工欲善其事必先利其器

首先，确保你的电脑配置和网速在众多买家中处于先进水平，没法达到顶级，至少也得中上。如果你的电脑指标不合格，赶紧先奔电脑城升个级，再接着读文章吧。

同时，尽量使用更快速的浏览器，如火狐、Maxthon等等，尽管不同浏览器带来的速度差别如刘翔、罗伯斯之间0.01秒的差距一样微乎其微，但这0.01秒就是胜负的分界，一点都不能含糊！

No.2 有福同享，有难同当

前一章讲的硬件，这一章是软件，是精神和人际层面的了。一个人的视野是有限的，一个人的能力也是有限的。所以要集结身边人的力量。平时发现好的活动就要分享给同事和群里的朋友，久而久之朋友也会主动把好的信息告诉你。这里拿自己举例吧，上周一个常在当当上买书的朋友告诉我，当当周年庆有限时抢购的活动，超乎想象的低价，几乎白送，还全场免运费，立即抢购了很多东西。

No.3 一万年太久，只争朝夕

要记住，一个秒杀达人的时间观，绝非是以秒为最小计时单位的。一次鼠标滑轮的转动、一次眨眼，0.1秒、0.01秒的微妙差距，都可能与产品失之交臂。

充分的准备工作是防止临阵掉链子的有效方法。首先，要看准想要得到的宝贝，记下确切的开始时间，怕忘记的话可以校好你的闹钟提醒，最好早于半个小时登入网络，并在开抢前确认自己处于登录状态。

No.4 收藏技巧，必不可少

这是许多经验丰富的秒杀族都曾一致点头推荐的方法。具体操作方法也很简单：选好要秒杀的宝贝以后，将购买页面收藏起来，然后通过收藏的页面，可以事先填好你需要购买的数量、发货的方式，还有验证码等。等到秒杀的最后关头，掐准时间点击“购买”就行了，省去很多冲刺的时间，免得你紧巴巴地填好一切信息，东西老早就被人抢拍走了。这种方法其实是利用了某些购物网站系统的漏洞，但是很好用。

No.5 迅雷不及掩耳盗铃之势

一般的抢购，像当当不是以拍下为准，而是以最终完成订单为准。所以千万别以为拍下了就能松口气，多眨几下眼睛都不行！在抢购即将开始之前，尽可能快地刷新产品网页。看到立即抢购的字样跳出，这时可千万别懵了，要以条件反射般的极限速度开始接下来的步骤。

切记，在选择收货地址的时候，事先删除多余的地址，仅剩有效的一个，好几排地址栏，鼠标拖动网页以及考虑选择又会费去不必要的时间。

No.6 苦练千日，用于一时

传说中手起刀落的功夫是怎么来的？当然练出来的！建议不太熟练的买家可以进行完整程序和分段式的模拟演习。分段式练习可以包括某个薄弱环节的加速训练，以及手指、眼睛的协调能力等等基本功。有条件者还可以用秒表计时，这样可以对各方面的缺陷有一个精准的估量，对于提高速度大有帮助。

离开Windows的日子

——Mac OS和Ubuntu系统的PC安装探讨

关键字：Mac OS和Ubuntu

编者按：虽然Win7已比前几代更加漂亮，但总面对视窗古板的界面十数年如一日总会审美疲劳。如果计算机用户打算离开Windows，那么苹果、谷歌等众多选择，哪里会是他们停靠的港湾？窗口外面的世界是否如想象中的那样精彩？实践才能出真知，让我们一同安装试用一番。

■广东 GZ

雪豹——Mac OS 10.6

Mac OS是安装在Apple公司所售的个人电脑里的操作系统，自从2006年Apple转投Intel阵营以来，Mac的硬件开始接近同时代的PC，这就使得Mac OS有执行于普通个人电脑的可能。不过对于任何一位期望要在PC上安装Mac OS的用户，必须了解在PC上安装Mac OS的某些限制。

首先Apple的电脑是基于EFI引导的，不存在传统个人电脑上的BIOS系统，因此PC机不能引导Mac OS的原版安装盘，也不能引导已安装好了的Mac OS系统，所以用户需要一个引导程序来模仿EFI的行为，进而能引导Mac OS 系统；其次Mac OS内置了加密机制来阻止其在非Apple的机器上执行，一些完成启动所必需的文件被加密，密钥储存在Mac电脑中称为SMC的硬件里。普通的个人电脑没有这个硬件，自然导致系统无法完成启动，因此用户必须使用解密的Kext来破解Mac OS的安装盘。

雪豹的安装方案多种多样，但是大多数安装方案都对软硬件环境有一定的要求，例如用户必须已拥有一个正常运作的Leopard环境，以完成安装文件的破解操作；又或需要第二块硬盘并进行GPT分区表；甚至需要外加USB键盘鼠标等。不过以下安装方案基本不受软硬件限制，直接在已执行Windows操作系统的PC上加装雪豹，并实现多种系统的引导和共存。

一、Windows下的准备

雪豹使用的HFS+文件系统不兼容Windows的NTFS文件系统，整个安装过程中需要2个HFS+分区，一个大小为6.3GB用来破解雪豹安装光盘，另一个用于安装雪豹操作系统，大小按照需要增减（操作系统需占用约4.5GB），这几个分区不要进行格式化。

1.若Windows之前没有安装Java环境，下载Java VM（Java JRE虚拟机）安装，以准备工具HFS-Explorer执行的环境。

2.执行HFS-Explorer，点击菜单“File”→“Load file system from file”，在弹出框里找到雪豹原版安装光盘的DMG镜像文件，然后在弹出框里选择OK即可（图1）。



3.当软件打开光盘文件后点击菜单“Tool”→“Create disk image”，在弹出框选择路径命名点击保存，注意保存这6.27GB文件的目标分区必须是NTFS，FAT32有单一文件不能超越4GB限制。

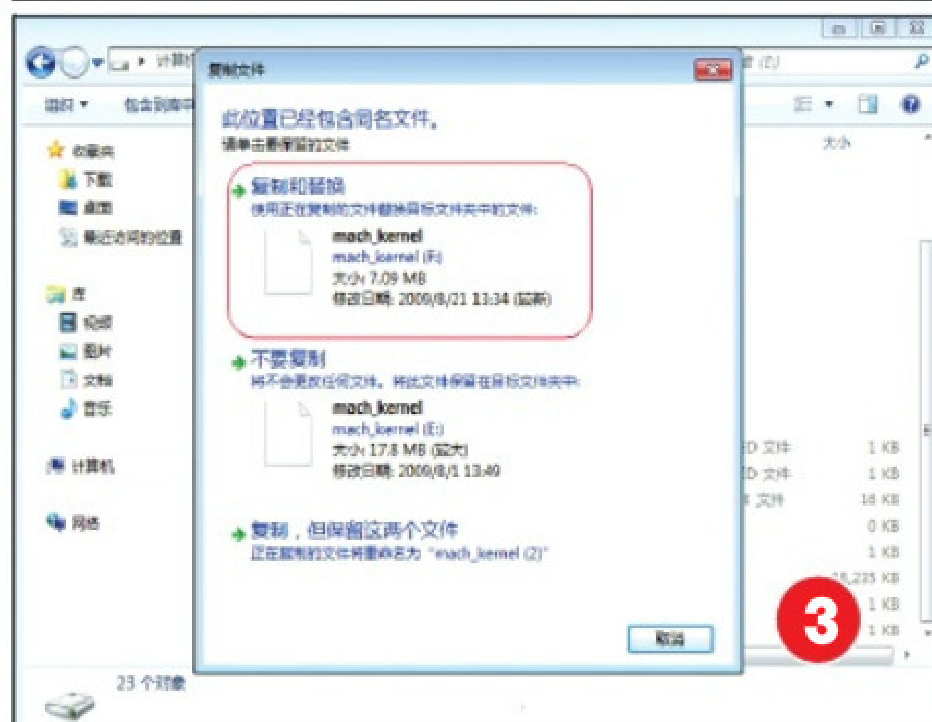
4.执行“Leopard硬盘安装助手”，记住Vista/Win7必须右键以系统管理员身份打开，在镜像文件一项选择刚刚新建的DMG文件，目标分区则是6.3GB的RAW分区，注意下面3个复选框都不要打勾。点击开始将安装文件写入硬盘，等到拷贝的蓝色进度条完成。确保完成后出现“Change

Partition type to AF: success”提示，如果是Failed的话，把分区格式化后再删除，分成不格式化的RAW分区再重新来一遍。

5.接着要使Windows访问HFS+分区，安装MacDrive重新启动即就可看到刚才写入雪豹安装文件的分区内容，这是个图标明显不一样的HFS+分区，上面有个苹果的标识，用户轻易就能辨识出来（图2）。

6.Windows默认使用MBR分区表，所以默认安装硬盘上的分区是以MBR分区表构建的。原版雪豹只允许安装在GPT（GUID）分区表下，而将MBR改成GPT会把磁盘上所有分区所有数据删除，因此这里要进行安装文件替换破解，使其能安装在MBR分区表下。在文件夹选项打开显示隐藏文件，将“OSInstall”文件拖放到雪豹安装文件夹的“/System/Library/PrivateFrameworks/Install.framework/Frameworks/OSInstall.framework/Version/A/”，提示覆盖原文件即可。如果计算机不是使用Intel的多核CPU，如AMD全系列CPU或Intel的奔腾单核，还需要把光盘根目录的“Mach_kernel”内核文件替换成破解内核文件（图3）。





二、配置开机引导工具

1.上文已说明PC无法直接引导雪豹系统和安装程序，因此需要第三方引导工具，Boothink是非常方便调试的引导程序。Boothink安装后，Windows的启动菜单就会多了Boothink的选项，默认只有3秒的选择时间，所以用户的动作要快（图4）。

2.在Windows的启动菜单选择Boothink就会出现选择进入分区的界面，其中的Mac OS X Install DVD就能之前我们创建的雪豹操作系统的6.3GB安装分区（图5）。

3.从这里开始就要进入麻烦的问题调试过程了，如果选择了Boothink没有出现分区选择界面，而是直接启动了原来Windows操作系统，那么可能用户的原来的系统C分区并非NTFS格式，那么在命令行界面下输入“convert c:/fs:ntfs”将FAT32分区转为NTFS，这个过程很快且数据不会丢失（图6）。

4.如果选择Boothink后计算机直接重启，那么可使用“Acronis Disk Director Suite”等分区工具将6.3GB安装分区重新标记为AF，因为Boothink找不到有AF标记的分区就会自动重启（图7）。

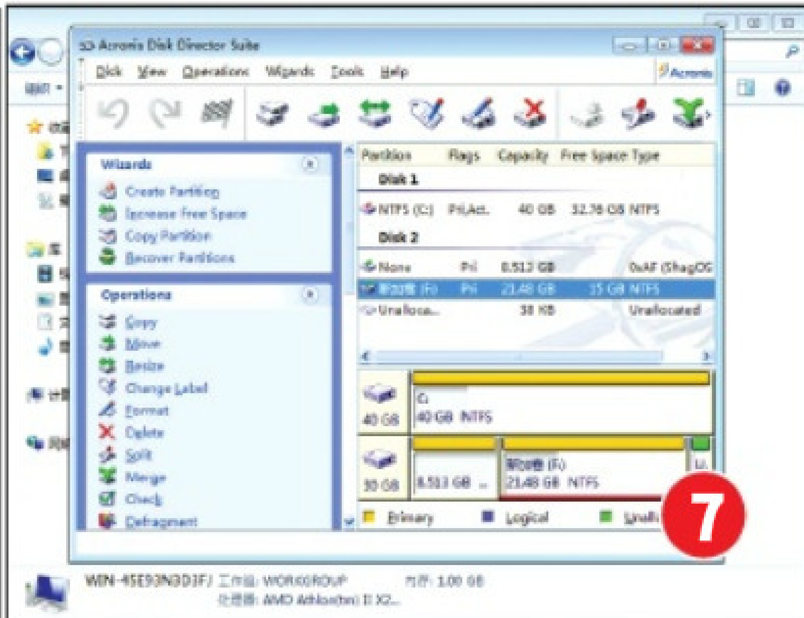
5.如果无法解决Boothink的启动问题，那么考虑使用替代方案变色龙启动程序。这个软件通过调用Grub启动自带的变色龙自启动CD镜像ISO。变色龙安装后Windows的启动菜单就会多了Chameleon选项，选择即可进入变色龙界面，在启动条倒数时按下F8键，即可看到启动分区的选择界面（图8）。

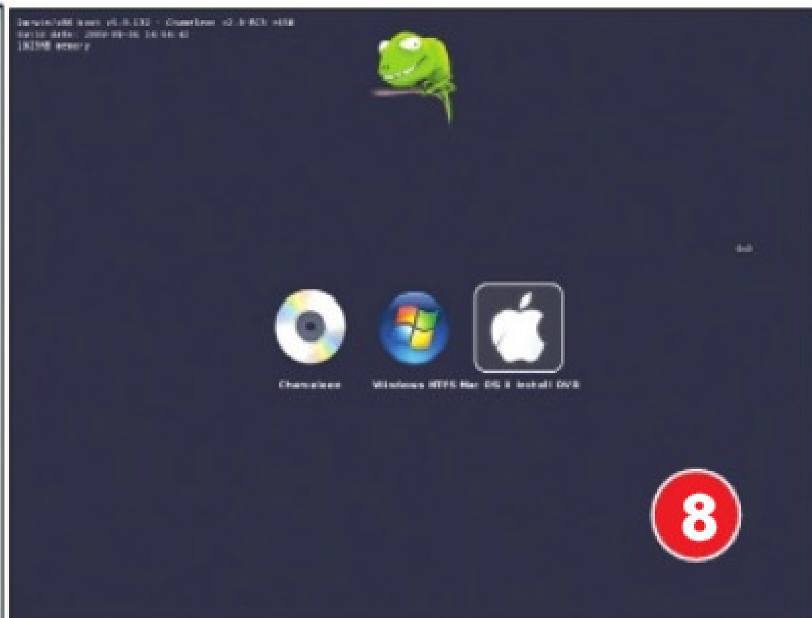
6.如果计算机同样无法进入变色龙，有可能是不完整的MBR导致了这个问题，XP用户可使用安装光盘的“FixMBR”命令修复，Vista/Win7的用户使用“Bootrec /fixmbr”命令进行修复。如果两个启动程序都无法使用，就只能尝试通过重装Windows操作系统来解决问题，注意使用原版安装光盘而不是Ghost系统来进行安装。











三、引导进入雪豹安装

1.大部分计算机会在Boothink/Chameleon开始引导雪豹安装分区时开始遭遇问题，如果在选择引导雪豹的安装分区之后，引导程序闪了一闪就自动重启，没有留下任何线索，很可能问题出现在CPU/内核的问题上。上面说了许多CPU都需要破解内核，先检查是否遗漏了这个步骤；或调整BIOS里面的CPU相关设置、强制多核CPU使用单核以CPUS=1启动等。

2.当然也有可能是计算机的CPU不支持64位和SSSE3指令集，需要在Boothink分区引导界面中按F8进入命令行，然后

输入-x32来调用32位系统内核，因为启动程序默认调用64位内核（图9）。

3.如果运气非常好的话，说不定输入-x32后点击回车后就能进入苹果安装界面了。然而这仅仅是最理想的情况，多数情况还需要更多的破解才能进入雪豹安装界面。更多的计算机在解决一闪后，还会遭遇两种问题。其中一个是出现苹果图标的灰色禁止标志在苹果上面，下面的进度条无限循环，永远也进不了雪豹安装界面（图10）。

4.解决禁止符号的方案非常简单，计算机必须打开BIOS里面的SATA AHCI功能。如果打开AHCI功能令原来的Windows无法启动，可在引导Windows前关闭AHCI，或进入Windows后安装AHCI驱动解决问题（图11）。

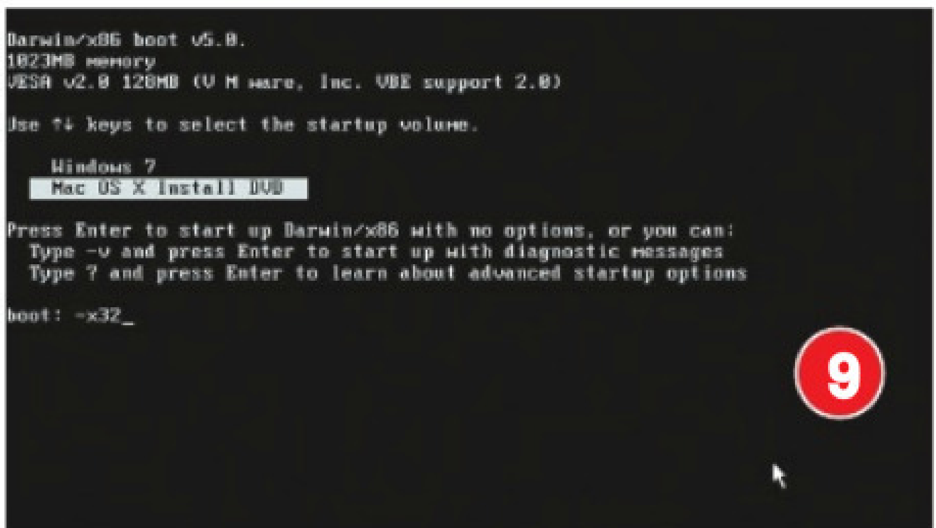
5.如果计算机主板并没有AHCI功能，又或计算机的硬盘不是SATA而是PATA，那么需要另外搜索主板ATA芯片的kext文件来驱动硬盘，例如英特尔ICH南桥芯片的Kext。然后把Kext加载在Boot think/变色龙引导程序中，下面会详细介绍。

6.另一个引导故障是有五国语言提示死机的安装界面，需要重启计算机，重启后又进入这个死循环，俗称“五国”的安装问题。出现“五国”问题后，首先需要知道故障产生的原因，在Boot think的分区引导界面按F8，输入“-v”可打开Verbose引导模式，这个模式可查看启动出错的地方。如果需要同时32位模式，则同时输入“-x32 -v”（图12）。

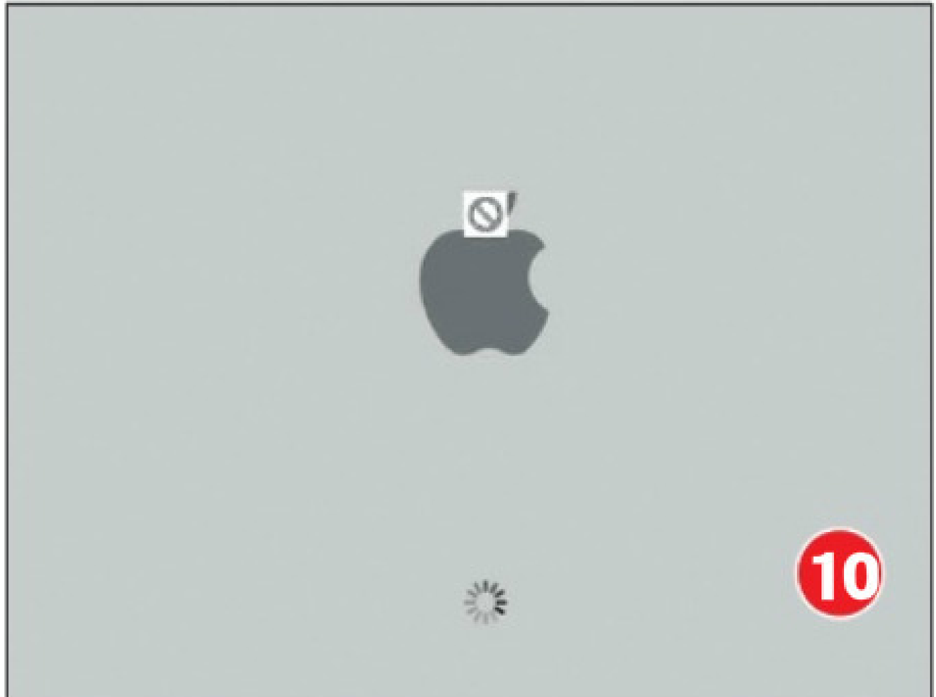
7.开机出现“五国”重启后调用Verbose模式，执行到下面的画面停止。可看到Panic的字样表示系统遇到致命错误，Panic后面通常写着错误的原因，段落的最后一行，也就是BSD Process的上面一行，会写明出错的模块，在这里是“AppleIntelCPUPowerManagement”，得到这些信息后就很容易就能查找解决方案，安装“NullCPUPowerManagement.kext”文件（图13）。

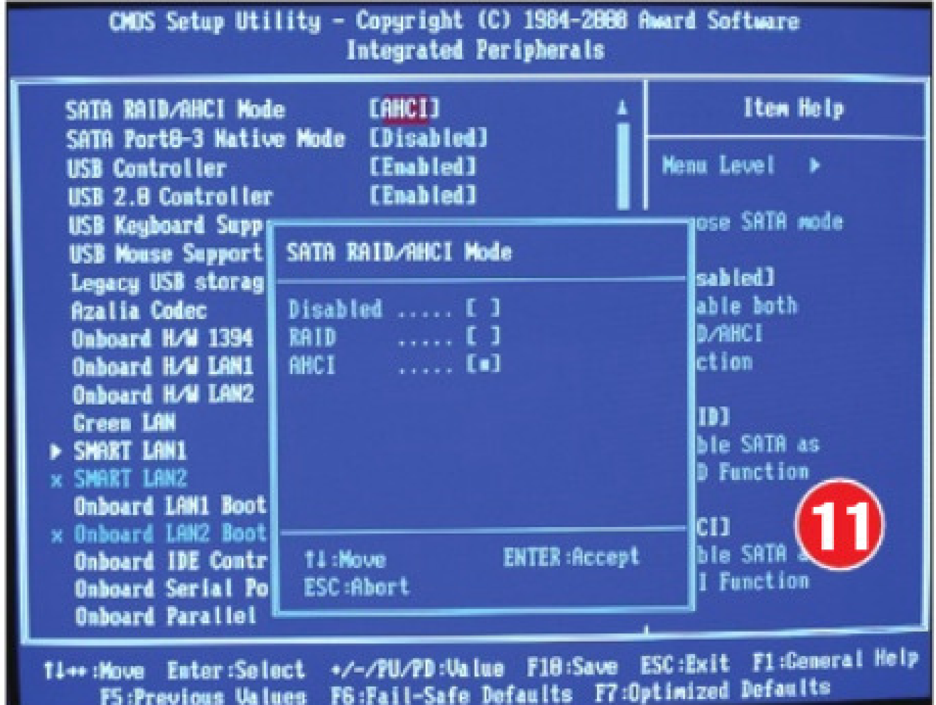
8.我们已两次提到Kext文件了，Kext是内核扩展的缩写，构建在内核上面为内核提供扩展功能，雪豹启动问题的解决大多必须安装一些破解的Kext文件。如果计算机是使用Boot think进行引导，在Boot think下面安装Kext非常简单，把下载回来的以.kext为后缀的文件夹，移动到路径“C:\Darwin\System\LibrarySL\Extensions\”下面即可。Boot think在启动雪豹时会加载这些Kext（图14）。

9.如果计算机使用变色龙Chameleon引导，那么在雪豹6.3GB的安装分区根目录新建文件夹“\Extra\Extensions”，把下载回来的以.kext为后缀的文件夹搬到里面。Chameleon启动雪豹时就会自动加载。

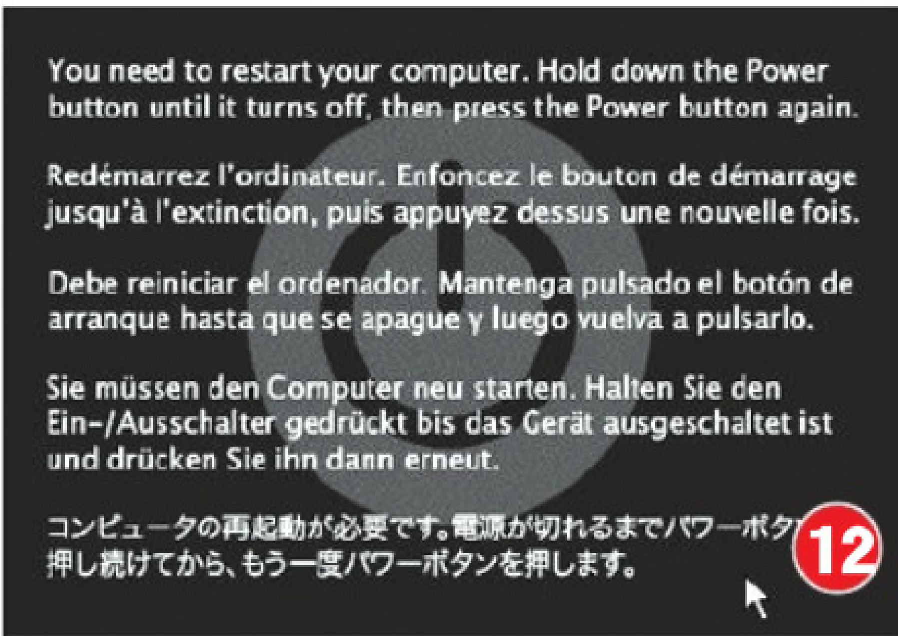


9

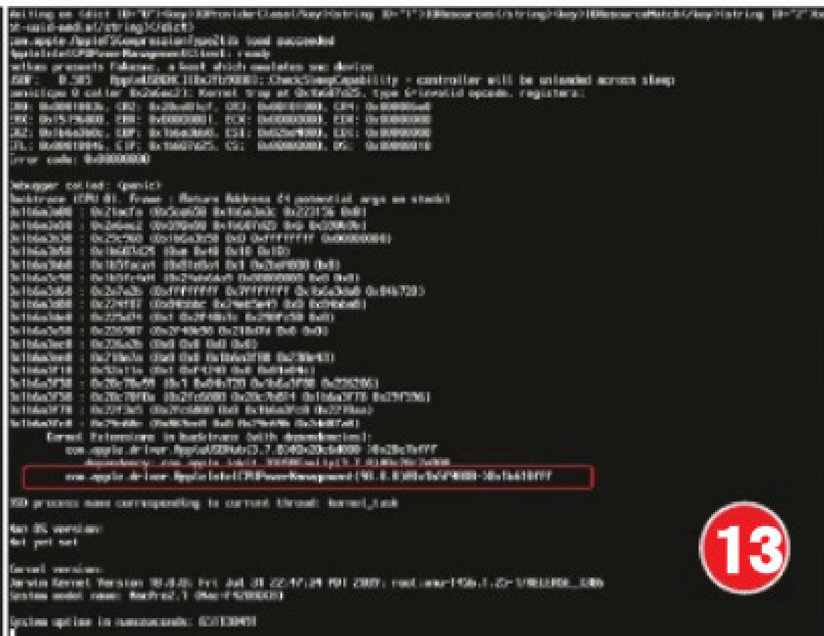

10

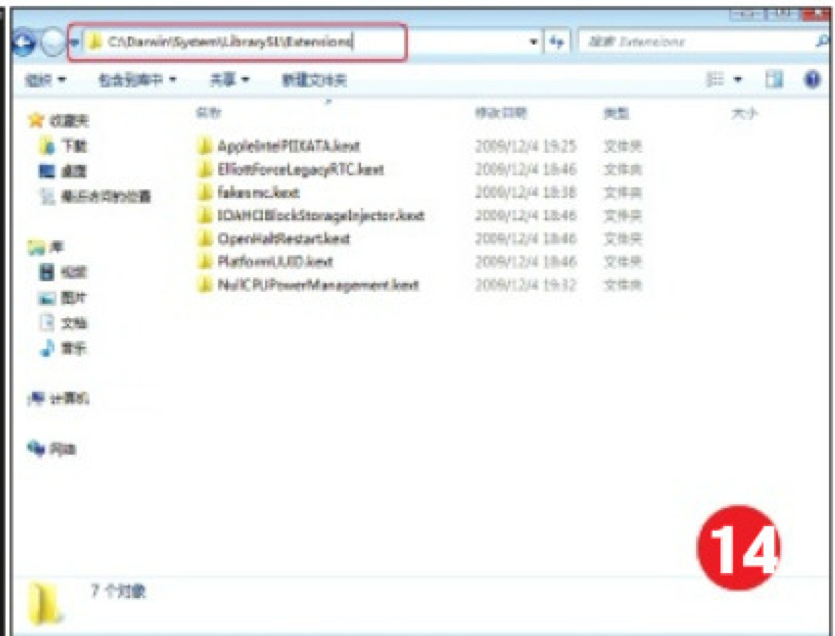


11



12


13


14

10.有些时候把出现问题的Kext删掉也未尝不可，例如删除出问题的“AppleIntelCPUPowerManagement.kext”也能解决五国问题。注意删掉之前一定要做好备份工作，删除工作很简单，在雪豹6.3GB的安装分区“\System\Library\Extensions”下找到引导问题的模块，直接删掉即可。

四、驱动的安装设置

1.成功引导进入雪豹系统，在播放一段猎户座大星云动画之后，进入苹果的多国语言欢迎之后进入设置界面，这些设置跟Windows系统下没有太大区别，唯一是值得注意的是设置时区时，为了不让原来的Windows操作系统的时间受到干扰，最好选择英国伦敦格林尼治中央时区，并且选择靠近赤道的非洲地方，而非习惯的北京时间（图15）。

2.虽然完成设置后进入雪豹桌面让人兴奋，不过大多数用户会马上发现，这是个没有声音、不能调整分辨率，甚至连网络都没有的瘸腿操作系统，除非用户计算机的硬件配置与原版苹果电脑的硬件配置很接近，原版的驱动都能正确驱动你的硬件。



15

3.大多数情况用户还是需要破解的Kext来驱动硬件，首先在下载Kext的网站（http://kexts.com/）寻找对应硬件的Kext。当然直接就找到完全对应计算机硬件型号的Kext不太可能，用户应该由易到难逐一处理，例如声卡是最容易解决的，有几乎万能的解决方案“VoodooHDA.kext”。在苹果操作系统中安装Kext有多种办法，这里采用较为简单的Kext helper工具安装。用户下载的Kext helper工具会是个ZIP压缩文件，注意不要试图在Windows操作系统下解压，会产生解压错误。直接在雪豹操作系统中双击，就可在原文件夹下解压出Kext helper.app文件夹，可看做苹果系统的直接执行程序（图16）。

4.将“VoodooHDA.kext”直接拖放到Kext helper工具的图标上，工具就会自动打开在处理列表中加载所拖入的Kext。在下方的Password框中输入雪豹操作系统的root密码，然后点击“Easy install”按钮，在跳出对话框中确认安装所选Kext，完成后工具会提示重启计算机以使得安装的Kext启用（图17）。

5.重启计算机再次进入雪豹操作系统，不出意外的话桌面顶栏中就已出现音量调节的图标，试着调节下应该有声音回馈。虽然“VoodooHDA.kext”是比较万能的声卡驱动，不过并不会完美驱动每台计算机，因此安装之后，用户最好尽量不要在“系统偏好设置”→“声音”中来调节输入输出，许多计算机会导致死机甚至启动再次五国，尤其是输入的麦克风的调节（图18）。

6.使用同样的方式安装网卡、显卡的相关Kext，注意要对应品牌和型号。网卡基本上比较容易解决，当然无线网卡就会相对困难很多，显卡同样非常困难，但又不能不解决，没有显卡驱动对于雪豹的影响有多大？举个例子，甚至都不能浏览图片，打开只是一片灰色空白页面，截图就更是妄想了。



近期最火的Linux——Ubuntu

Ubuntu毕竟是基于PC的操作系统，不管系统还是驱动安装都比Mac OS要简单，不过Mac OS独特的界面却是不可替代的。

一、Ubuntu的Wubi安装和独立安装



1.如果使用Wubi安装Ubuntu，那么在Windows系统中直接插入Ubuntu安装光盘或挂载镜像，如果没有关闭Windows的自动播放功能，将可看到如下界面。如果关闭了自动播放，则可打开光驱双击“Wubi.exe”（图19）。

2.在安装界面中点击“在Windows中安装”，将出现安装设置对话框。选择一个拥有足够空间的分区，注意分区格式需要NTFS，这里选择安装在D分区，那么在系统安装完毕后，Ubuntu操作系统实际上就位于“D:\Ubuntu”中。安装大小决定着Ubuntu系统分区的大小，如果空间允许可设置的大一些以便日后在Ubuntu中安装更多软件。再设置下用户名和密码，其他保持默认即可（图20）。

3.点击安装，就开始安装系统了，Wubi会制作一份安装光盘的镜像，并作一些其他的安装筹备工作。完毕后Wubi会提示重启系统（图21）。

4.计算机重启后会自动引导进入Ubuntu安装程序，并自动开始安装。整个过程无需任何干涉。有一点需要提醒下，如果没有可直接获取IP地址的互联网连接的话，推荐先把网线拔掉，这样可节省很多时间（图22）。



5.在安装完成后计算机将再次自动重启，此时可看到Windows的操作系统选择菜单，上面有一个选项是Ubuntu，选择即可进入Ubuntu系统。

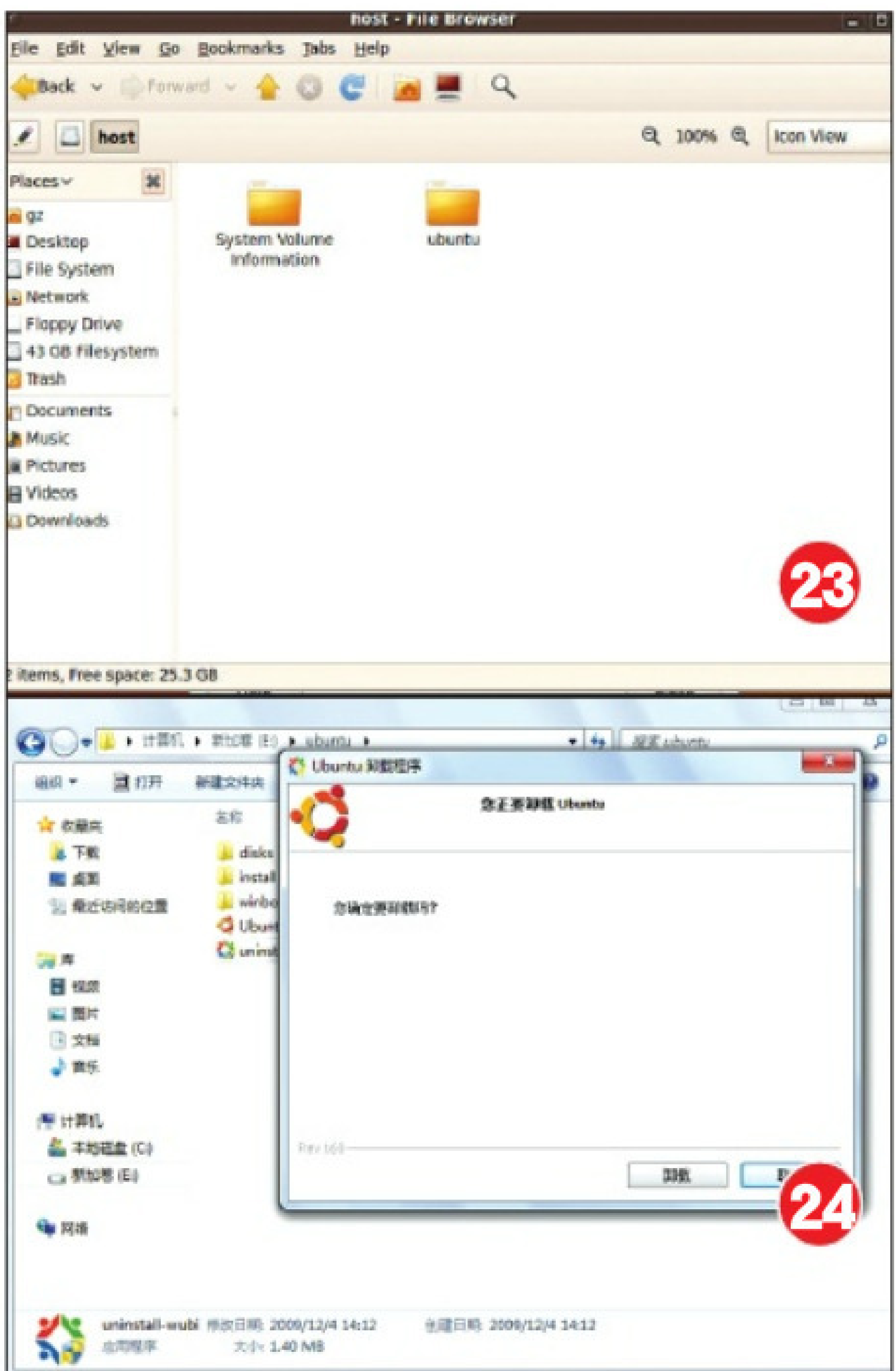
6.Wubi安装出来的Ubuntu系统，用户可能困扰着如何在Ubuntu中访问安装有Ubuntu的那个磁盘分区。其实Ubuntu已为挂载好这个分区，只是不能直接看到磁盘图标罢了，这个分区实际上被挂载到了/host下（图23）。

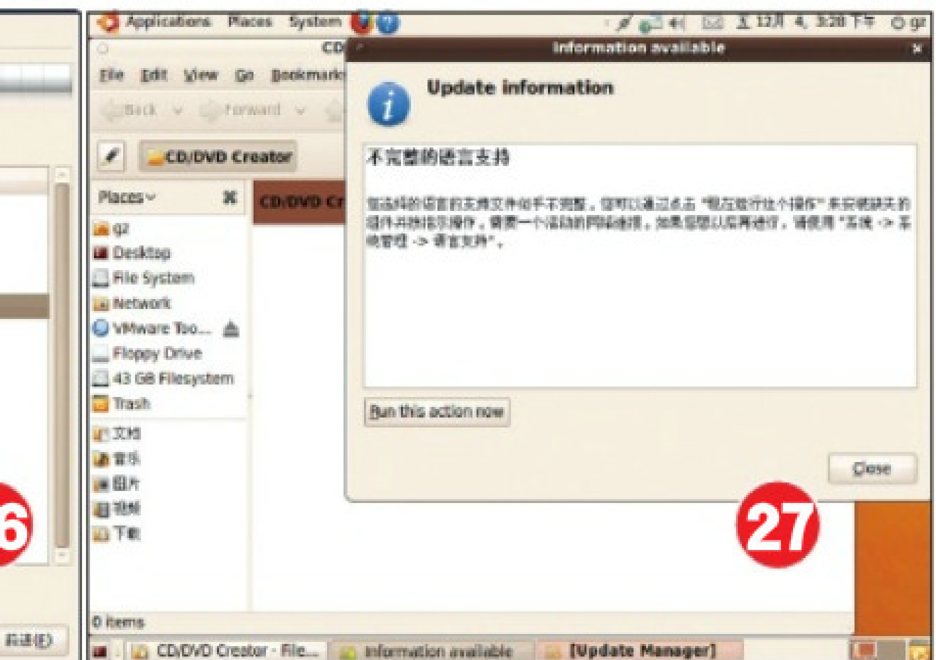
7.如果希望卸载Wubi安装出来的Ubuntu系统，启动进入Windows操作系统，打开“D:\Ubuntu”文件夹双击Uninstall-Ubuntu.exe，Wubi就会把Ubuntu和自己一起卸载掉。最后只留下一个“D:\Ubuntu-backup”空文件夹，不需要删掉就可了（图24）。

8.如果选择传统的独立分区安装，那么使用Ubuntu安装光盘启动计算机即可，只需要完成基本设置同样非常简单。唯一的注意是在硬盘准备界面，安装程序会自动检测当前计算机是否有操作系统，然后用户决定在哪块硬盘安装Ubuntu，是使用整个硬盘还是手动选择分区（高级）（图25）。

9.如果用户打算手动分区的话，需要理解Linux和Windows分区方式区别，Linux下最少得有两个个分区，一个是/swap交换分区，一个是/根分区，/swap交换分区可简单看作Windows的虚拟内存，建议不要超过1GB也不要不低于128MB，而文件系统使用EXT3就可了（图26）。

10.成功安装后第一次进入会有提示，意思是所选择的语言（中文简体）的安装不完全，可选择“Run This Action Now”来现在立刻安装，该安装需要因特网连接，也可日后通过System→Administration→language Support自行安装（图27）。









二、驱动的安装和排错

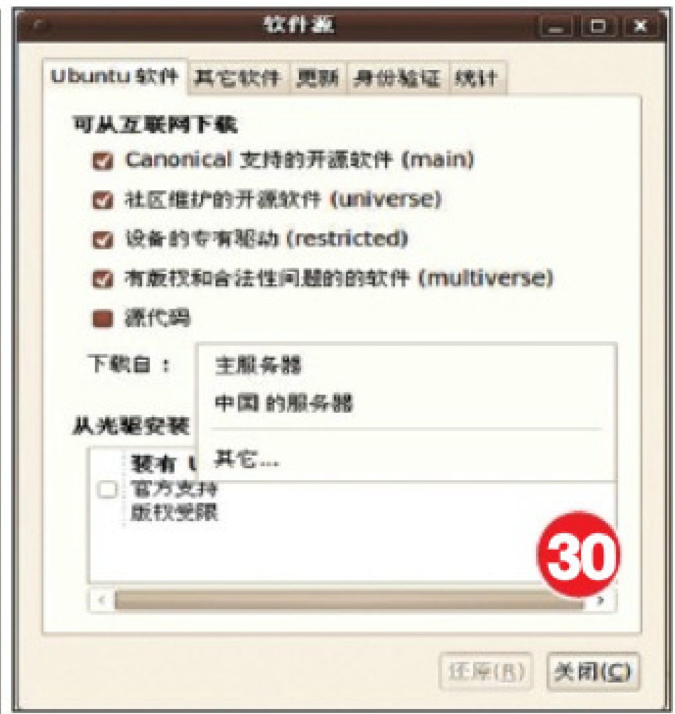
1.总的而言Ubuntu的硬件驱动要远远比雪豹完善，大多数硬件都能顺利自动安装，包括较为麻烦的无线网卡都能很轻松获得支持。而声卡方面同样是几乎万能的ALSA的声卡驱动，大多数情况下都能默认驱动用户的声卡。不过仍然也有一些硬件例外，典型的还是显卡没有驱动，并不能发挥3D的功能（图28）。

2.相对于以往令人生畏的命令行手工驱动安装，Ubuntu中已附带简单的图形驱动安装工具，点击任务栏“系统”→“系统管理”→“硬件驱动”，工具就会搜索计算机中硬件的专用驱动，并在列表中列出可用的驱动程序版本，选择想要启用的驱动并点击下方的“激活按钮”，输入root密码后（凡涉及安装、删除、修改、重设等更高权限的操作都需要输入密码）安装工具就会开始下载驱动包并安装，安装完毕后重启计算机即可启用驱动（图29）。

3.如果驱动安装工具不能成功下载并安装驱动，甚至是没有正确识别出显卡，那么用户还可尝试另一种安装方式，使用Envyng工具安装驱动。它能自动卸载冲突软件包或自动安装需要的支持软件包。点击任务栏“系统”→“系统管理”→“软件源”在弹出的窗口中“下载自”的下拉菜单里，把默认的“中国的服务器”改选为“主服务器”（图30）。







4.点击任务栏“系统”→“系统管理”→“新立得软件包管理器”，在菜单栏里点击“编辑”→“搜索”，输入“Envyng”列表中会出现相关内容，双击勾选“Envyng-gtk”会提示同时需要安装Envyng-core，勾选后点击“应用”即可自动下载安装（如果Ubuntu安装有KDE，还可下载Envyng-qt安装）（图31）。

5.Envyng装好后，可在任务栏“应用程序”→“系统工具”里启动Envyng，启动后现在左边的方框里，按你的显卡类型，选择“ATI”或“NVDIA”，右边建议选择默认的（Automatic Hardware Detection）自动检测硬件安装，点击“应用”即可自动下载安装官方驱动。不过由于Envyng也有不同的版本，Envyng-gtk 的1.1.1ubuntu3版并没有图形界面，这时只能用命令行的方法来启用Envyng安装显卡驱动，点击任务栏“应用程序”→“附件”→“终端”，输入下列命令“Sudo envyng -t”，然后会有个菜单出现，按正确的显卡需要选择，选择显卡回车后，会列出几个驱动程序版本号供选择安装。其中默认选择“0”然后回车就可自动下载并安装最新版本的官方驱动，安装完成后会提示你是否重新启动电脑，选择“0 Yes”重启或“1 No”不重启。如果重启电脑后，这个版本的显卡驱动没有起作用，你可还选择其他版本的驱动试试（图32）。

6.如何确认显卡驱动已正确安装？以NVIDIA显卡为例，显卡官方驱动正确安装后，图形界面启动时能看到NVIDIA标志，同时可在任务栏“系统”→“系统管理”里用“NVIDIA X Server Setting”进行设置。同时“硬件驱动”工具里，对应的NVIDIA驱动版本会变成绿色的图标，提示“这个驱动已被激活并被使用”（图33）。

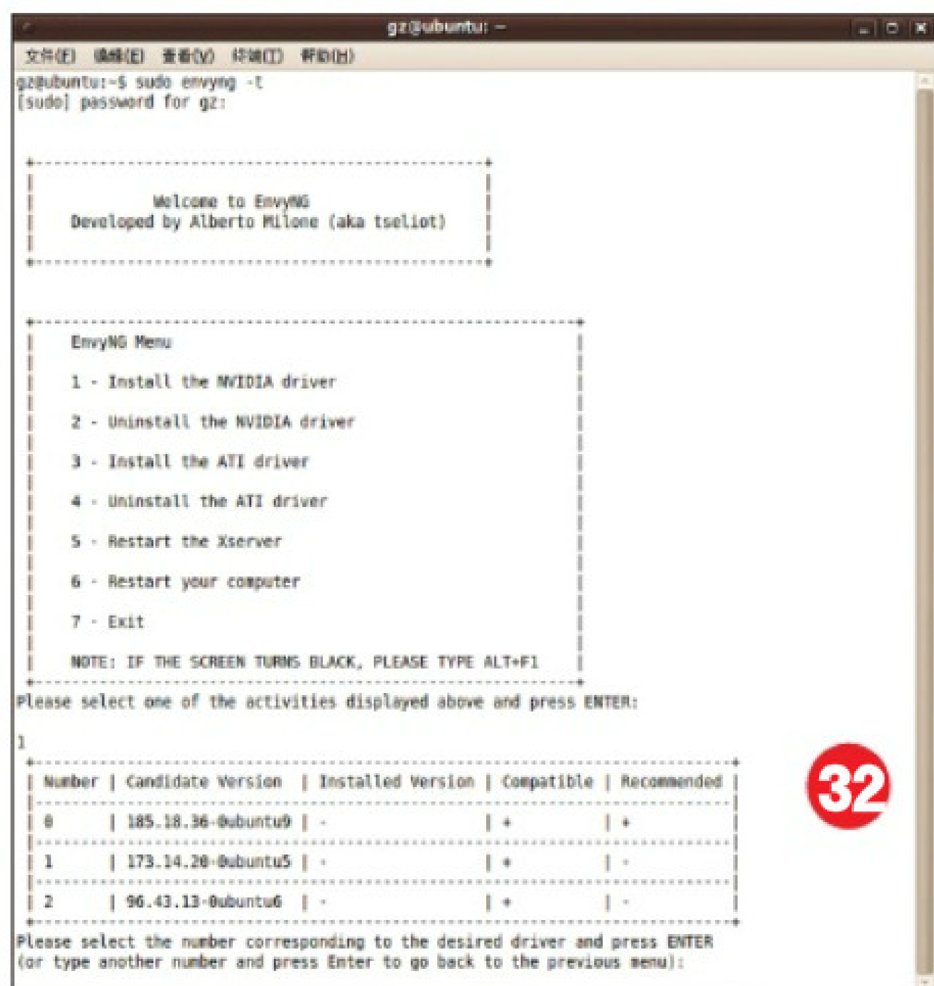
7.正确安装驱动后就能启用Ubuntu的3D桌面，点击任务栏“系统”→“系统管理”→“新立得软件包管理器”，分别“搜索”并勾选“Compizconfig”→“Settings-manager”→“Emerald”→“Fusion-icon”进行安装。装完毕后，点击任务栏““应用程序”→“系统工具”→“Compiz fusion icon”，在桌面的右上角出现一个蓝色的立方体图标，此时3D桌面已启动了。然后鼠标右键点击蓝色图标，选择“Settings Manager”调出3D桌面特效的设置窗口（图34）。

8.鼠标右键点击右下角的“当前工作区”选择“首选项”，在弹出窗口里把“列”里的数字调到4或更多。勾选设置窗口特效里的“3D窗口”，再勾选桌面里的“桌面立方体”和“旋转立方体”。设置好后按下鼠标滚轮上下左右移动，或按Ctrl+Alt+鼠标左建就可看到3D桌面的实际效果（图35）。

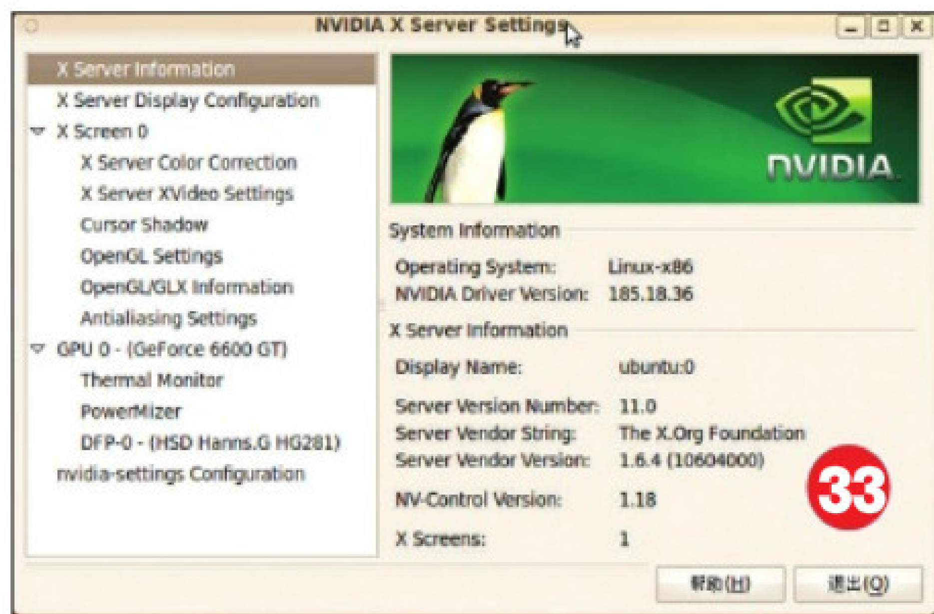
9.如果显卡驱动安装后重启电脑黑屏不能登入图形界面，先按Ctrl+Alt+F1切换到终端下，登录终端并输入命令“More /var/log/Xorg.0.log |grep "(EE)"> temp”，先把错误信息保存在Temp文件中。再次重启系统在Grub启动菜单里选择第二项 “Recovery mode”启动，然后用户能看到一个菜单，选择“Fix X”回车，修复完成后再次重新启动，即可回到安装时的图形界面状态，然后可根据Temp文件记录的错误信息，寻找解决方法（图36）。P



31



32



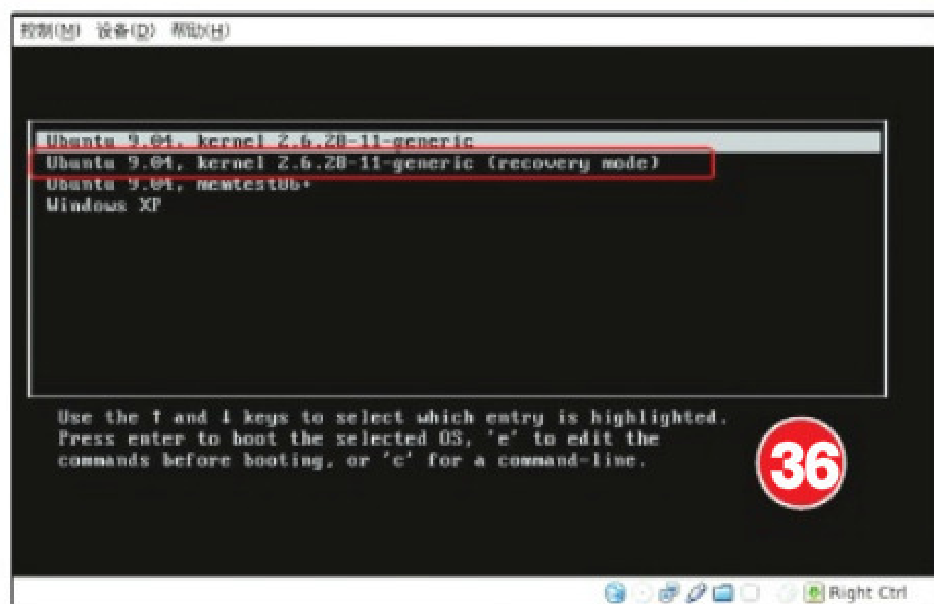
33



34



35



36

寻找失落的世界

五款数据恢复软件深入对比评测



关键字：数据恢复 功能评测

硬盘有价，数据无价。当数据被误删除，或因电脑死机、突然断电而造成数据丢失，一旦发生数据危机时，我们可利用手中之利器——数据恢复软件对其进行灾难性拯救，将损失减至最低。下面采用5款数据恢复软件对文件恢复效果进行测试。

■广东 外星人

测试环境

测试存储设备包括：硬盘、移动硬盘、U盘、闪存卡。前两种磁盘容量相对够大，则在磁盘划分一个1GB的磁盘空间作为测试分区，分区文件系统为NTFS。同时，填入同等容量和相同文件类型的数据，包含43个文件142MB的容量。测试操作系统为WinXP SP3，为使测试稳定进行，5款数据恢复软件均采用英文安装版。

测试文件类型有：Office系列文件、文本文件，常用压缩文件、图像文件、音频视频文件，及应用程序，另还有NTFS加密文件夹及文件。

数据删除方式为：其一是删除文件并清空回收站或用Shift键+Delete键删除文件（以下简称直接删除），其二是通过格式化分区删除文件。

软件简介及测试

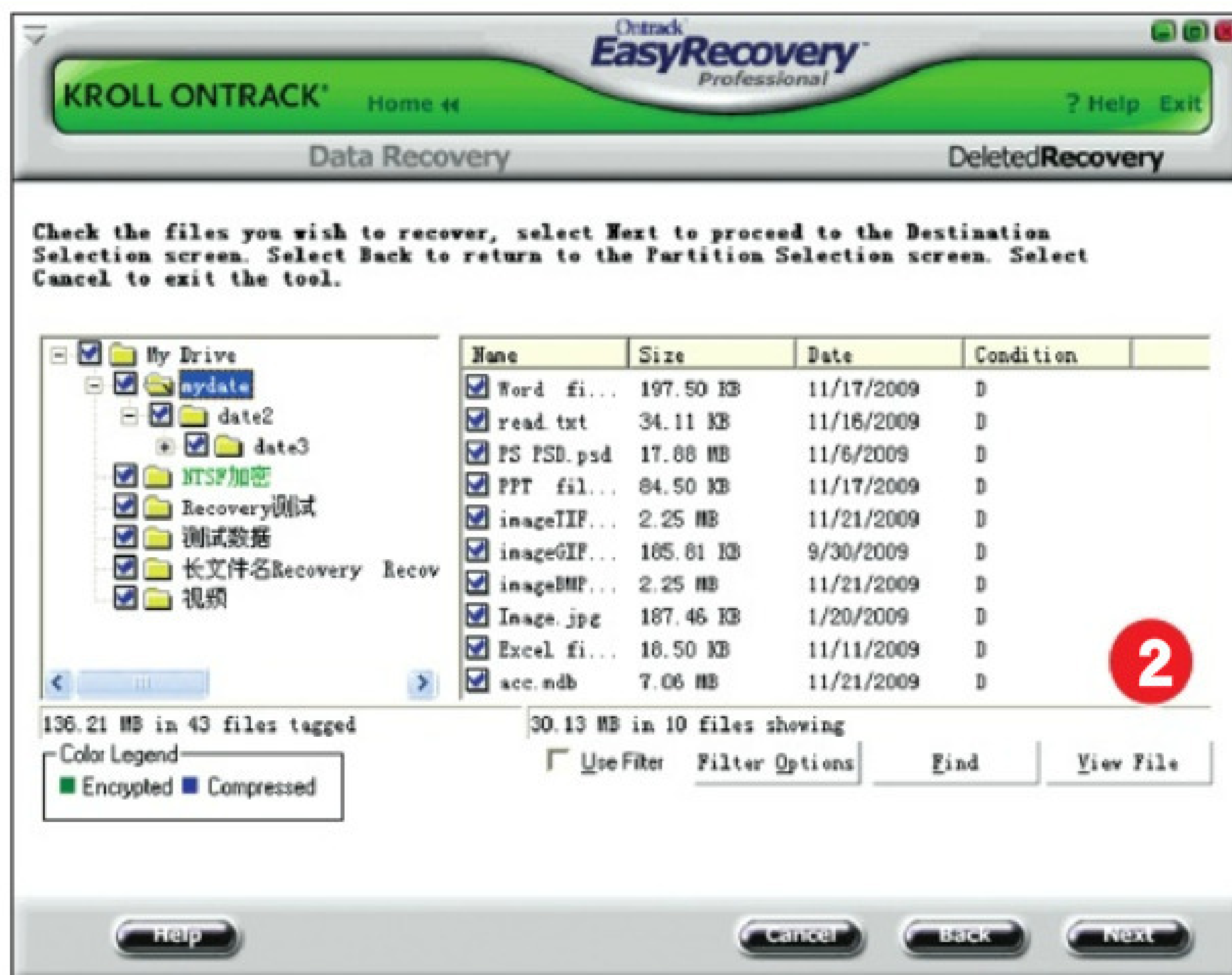
1.EasyRecovery

（1）简介

EasyRecovery是一款大名鼎鼎的老牌数据恢复软件，该软件具有非常强的磁盘数据恢复功能，它不但能按物理磁盘分区扫描受损磁盘，而且还能按簇进行扫描，扫描过程中可随时保存进度。此外，还具有专门针对Office、Outlook、ZIP文件的特色功能，及一整套包括“驱动器测试”“分区测试”及“磁盘空间管理”的“磁盘诊断”功能。而制作“紧急启动盘”功能，则可在数据丢失时，为避免二次破坏，营造一个更为安全的数据恢复环境。

EasyRecovery的主界面风格，与本次测试的其他4款数据恢复软件相比，颇具贵族之气，包含“高级恢复”“删除恢复”“格式化恢复”及“RAW恢复”4种数据恢复方式（图1）。采用向导式的操作理念，用户只需简单几个步骤就能完成数据恢复，并可选择是否生成数据恢复报告。





（2）直接删除的数据恢复测试

采用的“删除恢复”功能恢复被直接删除的硬盘文件，所有文件均能恢复而且可正常使用（图2），包括Word文件内部的图片或宏代码及Excel文件内部的函数都能还原，音频视频文件播放流畅，应用程序文件正常执行。它支持目录结构、NTFS加密文件夹的恢复，但不能恢复无数据空文件夹，另外各种中英文字符组合的文件名及长文件名，都能按数据删除之前的命名恢复，EasyRecovery的直接删除恢复扫描速度非常快。在文件恢复过程中，支持文件的过滤查找操作，除能预览文本文件及常用图像文件之外，还可预览DOC、XLS、PPT格式文件。

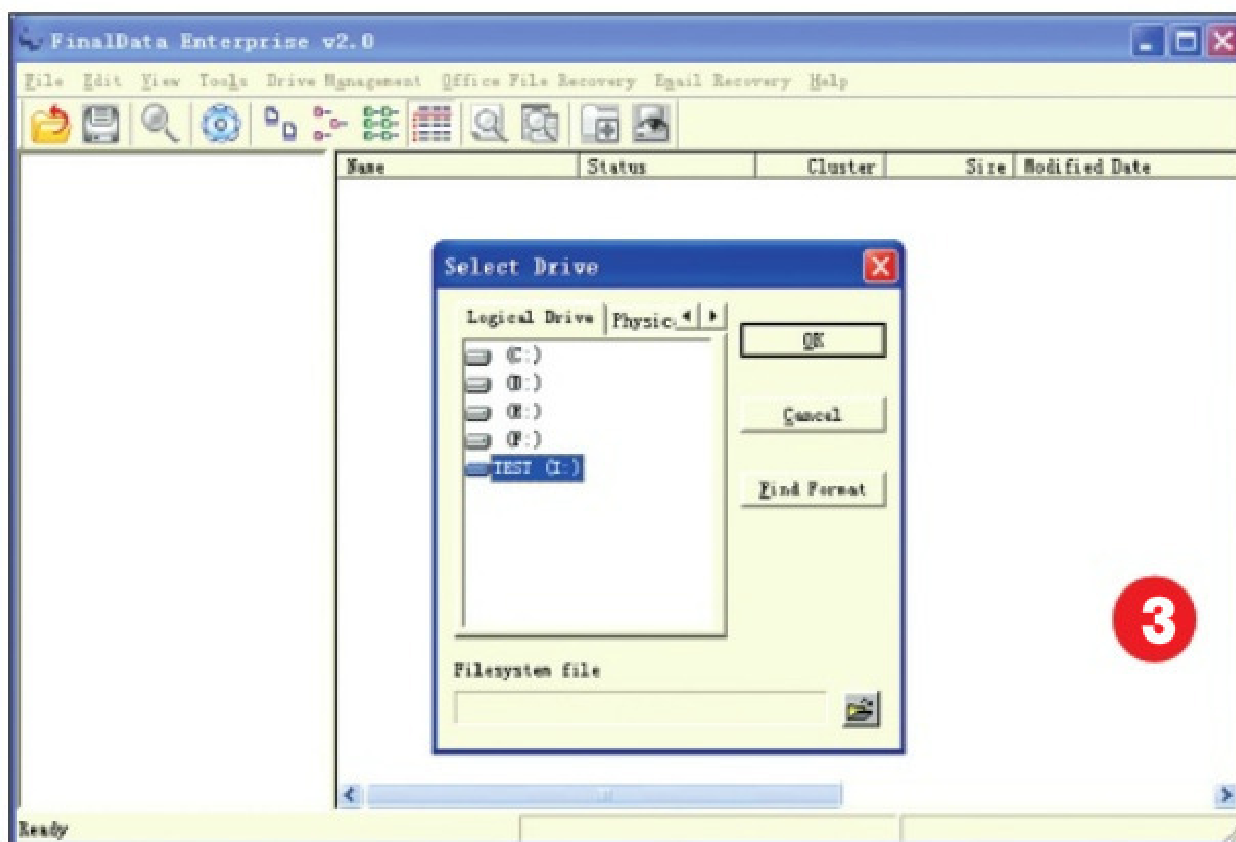
EasyRecovery同时支持移动硬盘、U盘及闪存卡的文件恢复，其恢复效果与硬盘完全相同。

（3）格式化数据分区的数据恢复测试

采用“格式化恢复”功能可恢复已被格式化的硬盘分区文件41个，容量大小为135MB，2个文件（XLS、PSD）无法打开使用，其他已恢复文件均能正常使用，并且支持目录结构及文件名的恢复。扫描过程占用内存资源约8932kB，历时约21分13秒，文件还原至其他分区消耗时间约38秒。

在恢复移动储存设备方面：U盘可恢复42个文件，闪存卡仅恢复39个文件，他们所恢复的文件都能正常使用。移动硬盘与硬盘的文件恢复效果表现相同。

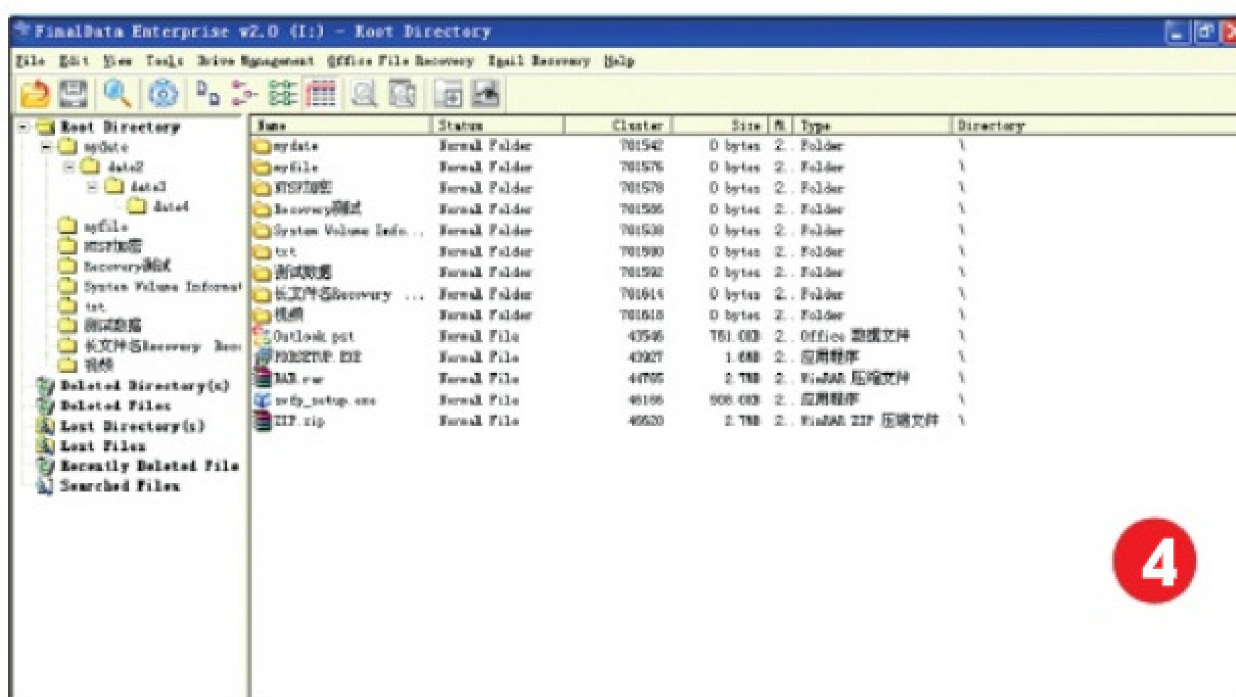
2.FinalData Enterprise



（1）简介

FinalData也是一款十分强大的数据恢复软件，对数据的恢复方式，不仅可按磁盘逻辑分区进行扫描，还可按磁盘的绝对扇区扫描。该软件同样能收复Microsoft Office系列文件、Outlook文件。除此之外，FinalData还具有文件夹保护功能，能为用户预设的特定文件夹进行特殊保护，防止文件被误删。

FinalData的界面风格类似于Windows资源管理器（图3），简朴精炼，用户无须历经繁琐的操作过程就能轻松完成数据恢复。虽然FinalData并没有直接提供“删除恢复”功能，但实际中，在弹出“选择要搜索的簇范围”对话框时，单击“取消”按钮就能实现快速扫描。



（2）直接删除的数据恢复测试

FinalData对直接删除的硬盘文件均能完美地恢复（图4），并能正常使用，音频视频文件播放流畅。支持目录结构、无数据空文件夹、NTFS加密文件夹的恢复，各种中英文字符组合文件名、长文件名也能恢复，FinalData的直接删除恢复扫描速度非常快。在文件恢复过程中，支持对数据进行过滤及查找操作，能预览文本文件和常用图像文件，对于PPT格式的文件只能以图像形式预览第一张幻灯片，但不能预览GIF、PSD及其他三大Office系列文档。

FinalData支持移动硬盘、U盘及闪存卡的文件恢复，其恢复效果具有与硬盘相同的表现。

（3）格式化数据分区的数据恢复测试

FinalData可恢复已被格式化的硬盘分区文件41个，容量大小为135MB，2个文件（XLS、PSD）无法打开使用，其他已恢复文件都能正常使用。它虽然支持文件名恢复，但不支持目录结构恢复，所有已还原的文件被放置在同一目录中，对于文件管理显得很不方便。扫描过程占用内存资源约10 228kB，历时约10分08秒，文件还原至其他分区消耗时间约29秒。

在恢复移动储存设备方面：U盘可恢复42个文件，只有一个XLS格式文件不能，而闪存卡仅能恢复39个文件，2个文件（XLS、PSD）不能打开使用，其余所恢复的文件都能正常使用，移动硬盘与硬盘的恢复效果一样。

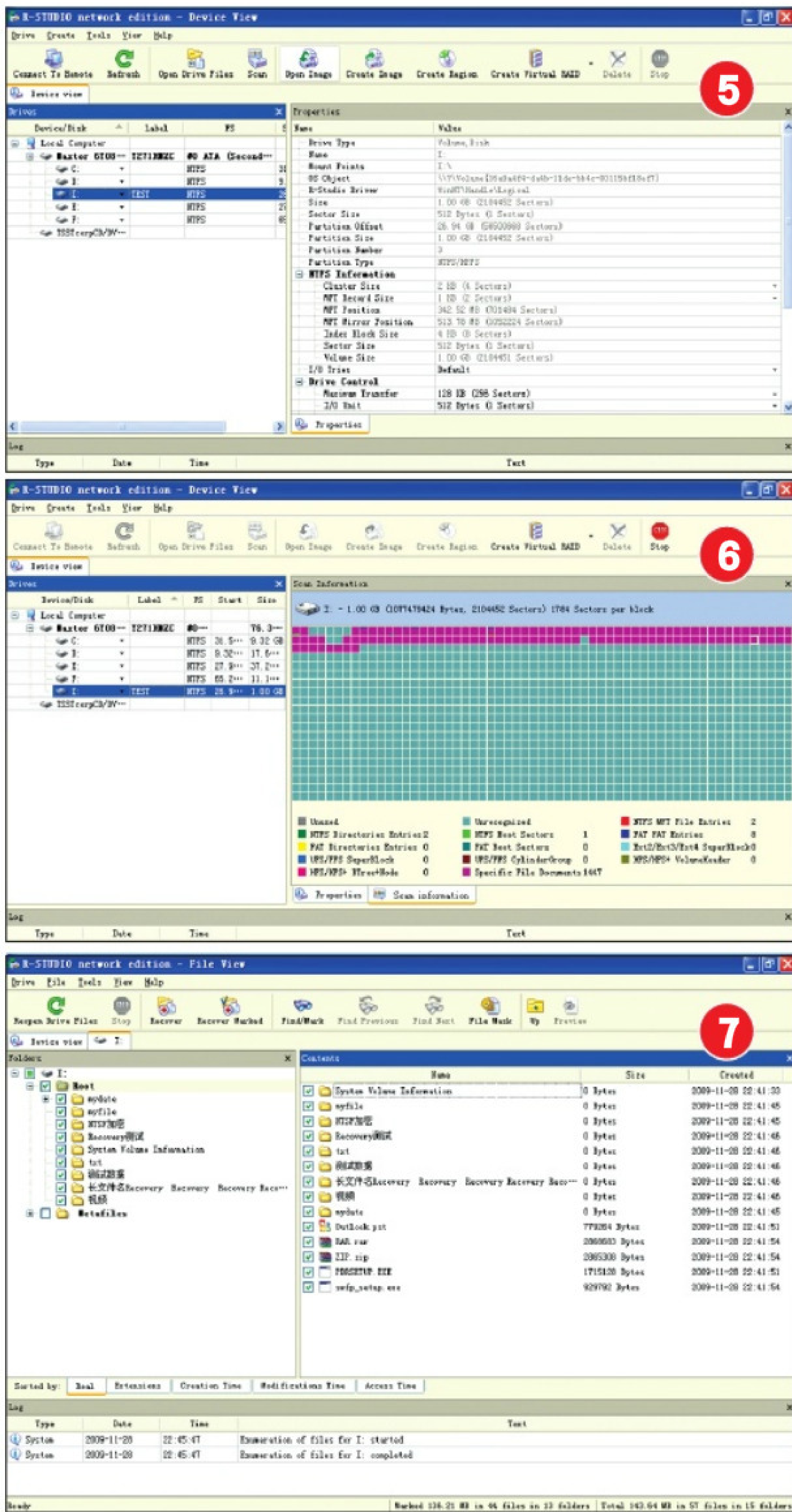
3.R–Studio

（1）简介

又一款功能强悍的反删除数据恢复软件，采用独特的数据恢复新技术，恢复Windows系统平台的FAT、NTFS文件系统、Linux系统平台的Ext2FS、Ext3FS文件系统及BSD系统平台的UFS1、UFS2文件系统数据，并且能重建损毁的RAID阵列，甚至能通过网络去检测其他电脑上的硬盘状况。R–Studio具有对磁盘、分区或目录创建镜像文件特色功能，它能在数据丢失的第一时间对数据损坏区域进行克隆，避免该数据区域被再次读写，从而可更安全地恢复数据。

R–Studio的主界面风格，与本次测试的其他4款数据恢复软件相比颇具专业风范，类似于Outlook的界面风格（图5），其数据恢复扫描过程类似下载工具软件的“下载分块图示”（图6），是在此5款数据恢复软件当中最具有特色的一款，而且通过扫描获取的数据清单则分门别类显示在各标签页中，丰富的参数设置可让用户获得最佳的数据恢复效果。

尽管R–Studio没有直接提供类似EasyRecovery的“删除恢复”或“格式化恢复”功能，但实际中，只要双击相应磁盘或分区，即能实现删除恢复功能，至于“格式化恢复”，只需在相应磁盘或分区的右键菜单中选择“扫描”选项。



（2）直接删除的数据恢复测试

R–Studio对直接删除的硬盘文件均能完全恢复，各种格式文件都能正常使用。支持目录结构、NTFS加密文件夹的恢复，但不能恢复无数据的空文件夹，另外各种中英文字符组合文件名、长文件名也如常恢复（图7），R–Studio的直接删除恢复扫描也是非常快。在文件恢复过程中，支持对数据进行过滤及查找操作。除能预览文本文件及常用图像文件及DOC、XLS、PPT格式文件之外，还能预览Photoshop的PSD专用格式文件及常用音频视频文件MP3、AVI，但不能预览NTFS加密文件夹内部的文件。

R–Studio支持移动硬盘、U盘及闪存卡的文件恢复，其恢复效果可与硬盘相媲美。

（3）格式化数据分区的数据恢复测试

R–Studio可恢复已被格式化的硬盘分区文件42个，容量大小为142MB，只有一个XLS格式文件不能打开使用，其余的文件均能正常使用，支持目录结构及文件名恢复。扫描过程约占用内存资源21 856kB，历时约20秒，文件还原至其他分区消耗时间约1分41秒。

在恢复移动储存设备方面：U盘的全部文件都可恢复，闪存卡则可恢复文件42个，而他们都仅有一个XLS格式文件不能打开使用，其余所恢复的文件都能正常使用。移动硬盘的恢复效果与硬盘一样。

4.FinalRecovery

（1）简介

FinalRecovery是一款强劲的反删除软件。支持FAT系列和NTFS系列文件系统，能快速扫描磁盘，并迅速找出已被删除的数据，还可通过软件查看文件分配表和簇中的数据将文件恢复。FinalRecovery具有“IDE硬盘健康诊断”的特色功能，能调取硬盘S.M.A.R.T（自监视与报告技术）的数据，帮助用户判断不可预见和可预见故障。

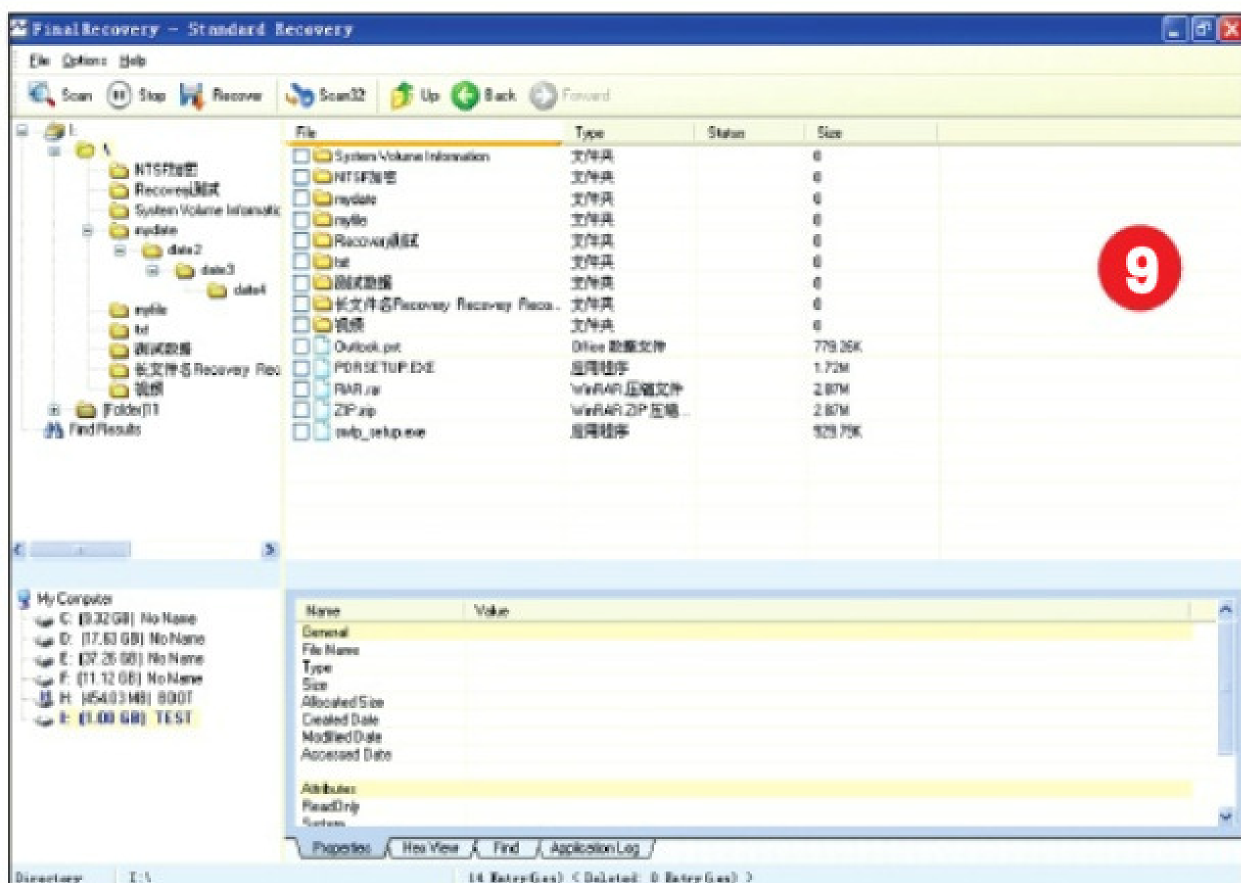
FinalRecovery的主界面十分醒目、简而精。整合六大功能按钮（图8），包含“标准恢复”“高级恢复”两大数据恢复功能按钮，让用户操作非常便捷，数据恢复界面类似Microsoft Outlook风格。



（2）直接删除的数据恢复测试

采用“标准恢复”功能对直接删除的硬盘文件进行恢复，所有文件均能恢复而且可正常使用，支持目录结构、NTFS加密文件夹及无数据的空文件夹的恢复，而且各种中英字符组合文件名、长文件名都能按删除前之命名恢复（图9），FinalRecovery的直接删除恢复扫描速度非常快。在文件恢复过程中，支持文件的过滤查找操作，但不支持文件预览。

FinalRecovery支持移动硬盘、U盘及闪存卡的文件恢复，其恢复效果具有与硬盘相同的表现。


9

（3）格式化数据分区的数据恢复测试

采用“高级恢复”功能可恢复已被格式化的硬盘分区文件39个，容量大小为132MB。除了NTFS加密文件夹所包含的文件都无法使用之外，其余已恢复的文件均可正常使用，而且可恢复文件名，但不支持目录结构恢复。扫描过程约占用内存资源7586kB，历时约21秒，文件还原至其他分区消耗时间约27秒。

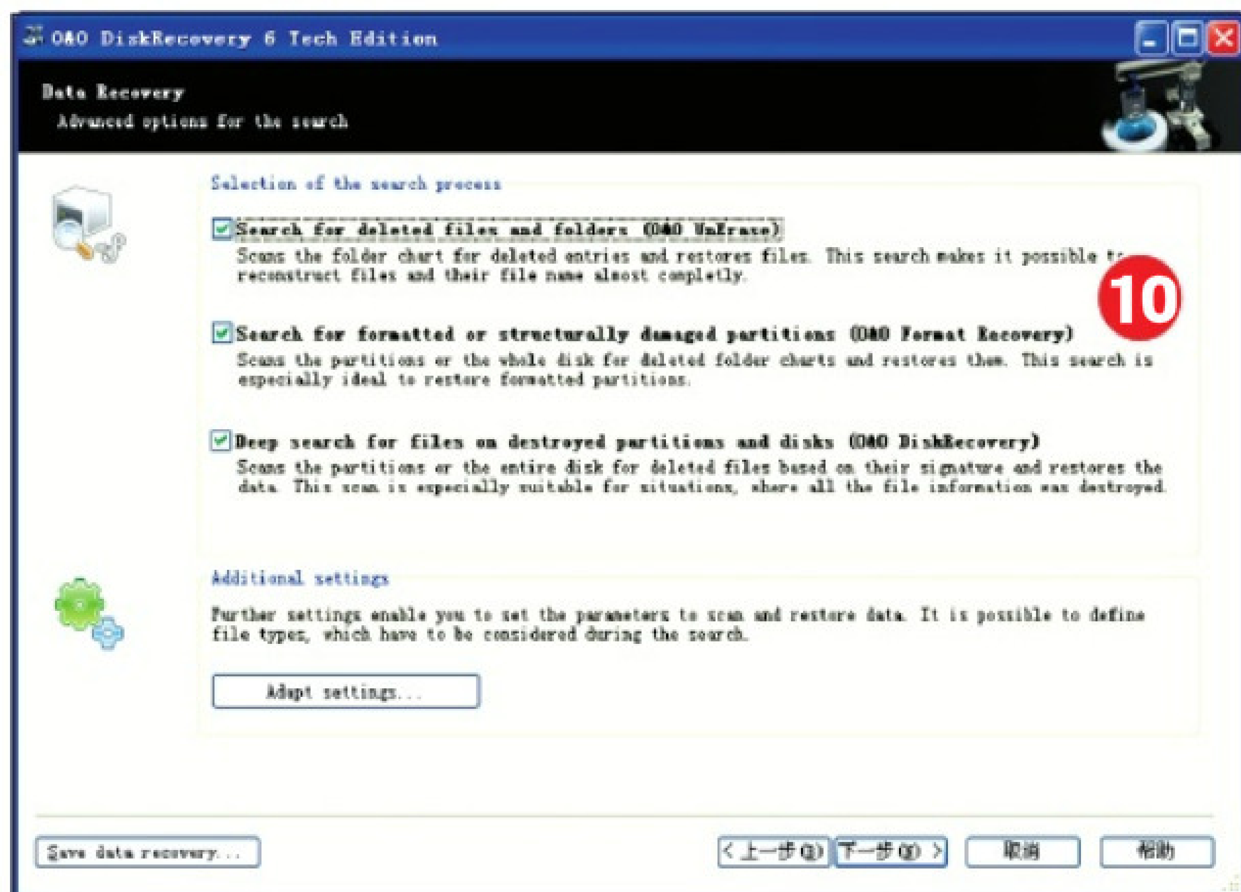
在恢复移动储存设备方面：U盘的全部文件都可恢复，但NTFS文件夹所包含的3个文件都不能使用。闪存卡只恢复文件39个，3个文件（XLS、PSD、MBP）不能使用，其余的文件都可正常使用。移动硬盘与硬盘的恢复效果相同。

5.O&O DiskRecovery

（1）简介

O&O DiskRecovery是一款独具特色的储存设备数据恢复软件，能直接恢复硬盘及各常用数码产品储存介质的文件。可辨别修复包括Word文档、Excel表格、Access数据库和各种常用图形、图像、电影、音乐等300多余种文件格式，并可自定义恢复数据的单个文件尺度。

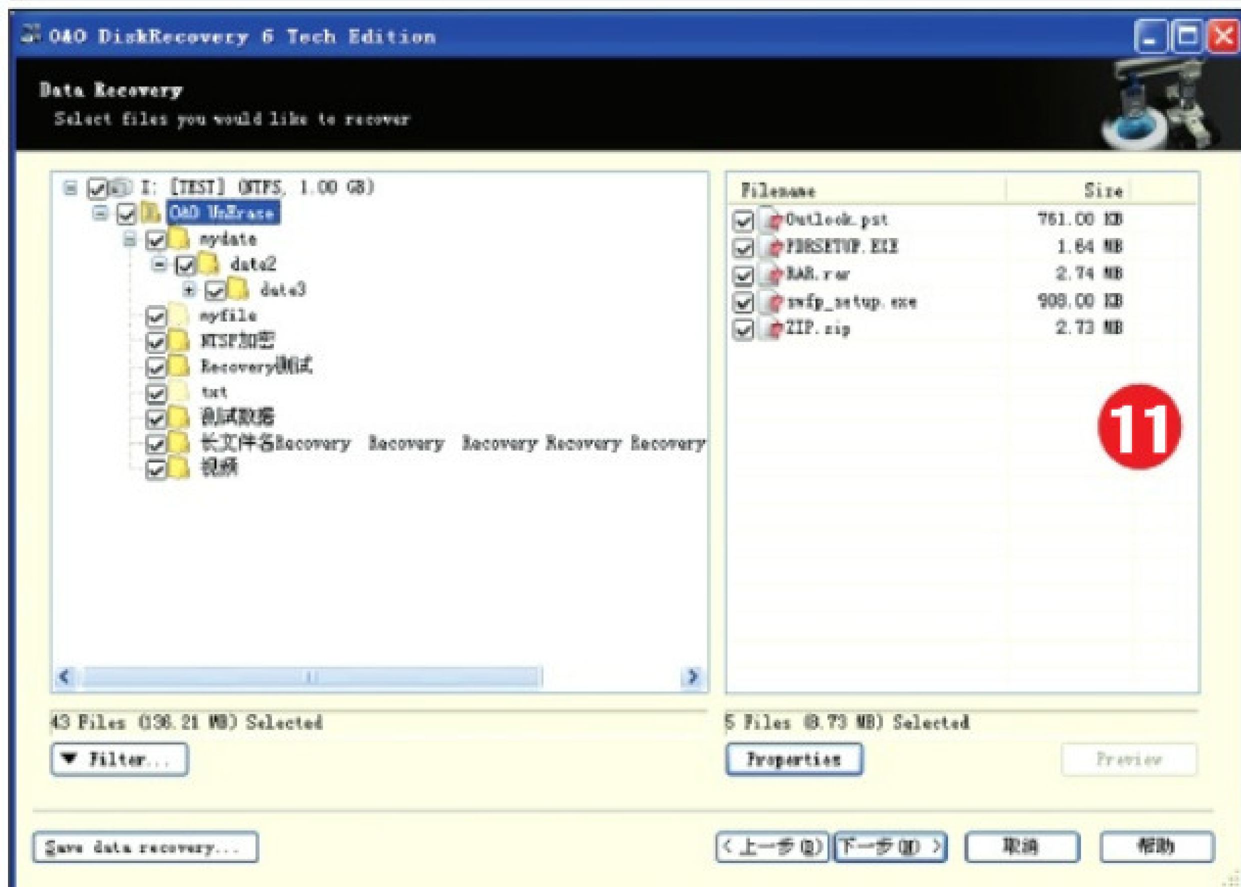
O&O DiskRecovery的界面风格采用简约型向导式设计（图10），引导用户轻松完成数据恢复，同时还能保存数据恢复的当前进度。它包括3种数据恢复方式，适合用户根据数据的丢失原因，选择适当的恢复方式，而且可生成数据恢复报告。


10

（2）直接删除的数据恢复测试

O&O DiskRecovery对直接删除的硬盘文件都能完全恢复而且可正常使用。支持目录结构、NTFS加密文件夹及无数据空文件夹的恢复，而且各种中英字符组合文件名、长文件名都能按删除前之命名恢复（图11），O&O DiskRecovery的直接删除恢复扫描速度非常快。在文件恢复过程中，可是按文件容量大小的范围查找，文件恢复前只能预览常用图像格式文件，对于预览PSD、Office系列文件及音频视频文件却无能为力。

O&O DiskRecovery支持移动硬盘、U盘及闪存卡的文件恢复，恢复效果与硬盘相同。


11

（3）格式化数据分区的数据恢复测试

O&O DiskRecovery可恢复已被格式化的硬盘分区文件41个，容量大小为124MB。NTFS文件夹所包含的3个文件，及两个视频文件（3GP、FLV）都不能使用，其余的文件都能正常使用。支持目录结构恢复及各种中英字符组合的文件名恢复。扫描过程约占用内存资源16 227kB，历时约22秒，文件还原至其他分区消耗时间约8秒。

在恢复移动储存设备方面：U盘的全部文件都可恢复，闪存卡仅恢复39个文件，在他们所恢复的文件中，NTFS文件夹所含的3个文件都不能使用，另外，两个视频文件（3GP、FLV）也不能使用，虽然此两个视频文件都能找回，但其还原文件大小仅各1kB。移动硬盘则与硬盘具有相同的恢复效果。

总结与推荐

恢复文件数据情况一览表

软件	普通删除			格式化删除		
	硬盘	U盘	存储卡	硬盘	U盘	存储卡
EasyRecovery	43	43	43	39	42	39
FinalData	43	43	43	41	41	39
R-Studio	43	43	43	41	42	41
FinalRecovery	43	43	43	36	40	36
O&O DiskRecovery	43	43	43	36	38	34

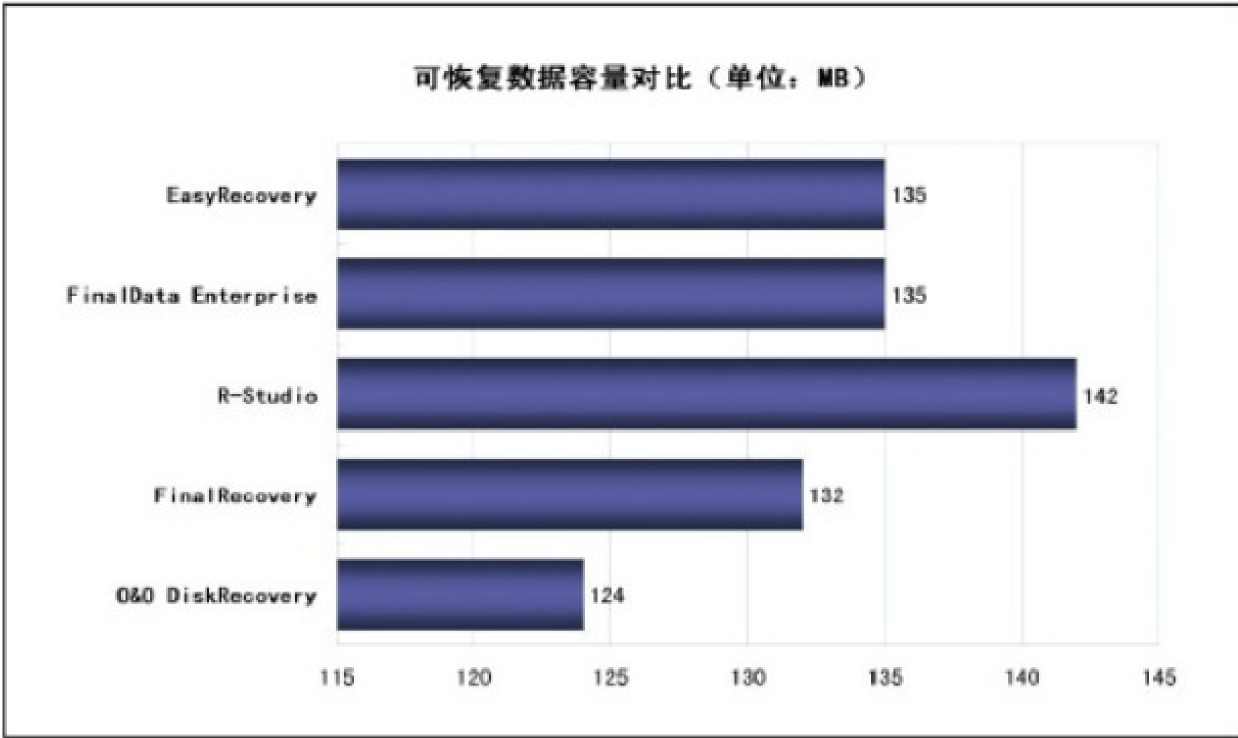
综上所述，5款数据恢复软件都有足够的能力应对直接删除的文件恢复，所有数据都能完璧归赵，但对于格式化删除文件的恢复各有长短的表现。以格式化恢复为例，其未能恢复的大部分是Excel、Access文件，及NTFS加密文件夹所包含的个别文件。而恢复后不能使用的多数文件归属于NTFS加密文件夹所包含的文件，当然，非加密文件的XLS格式文件和PSD格式文件也在其中，或导致文件出现乱码。

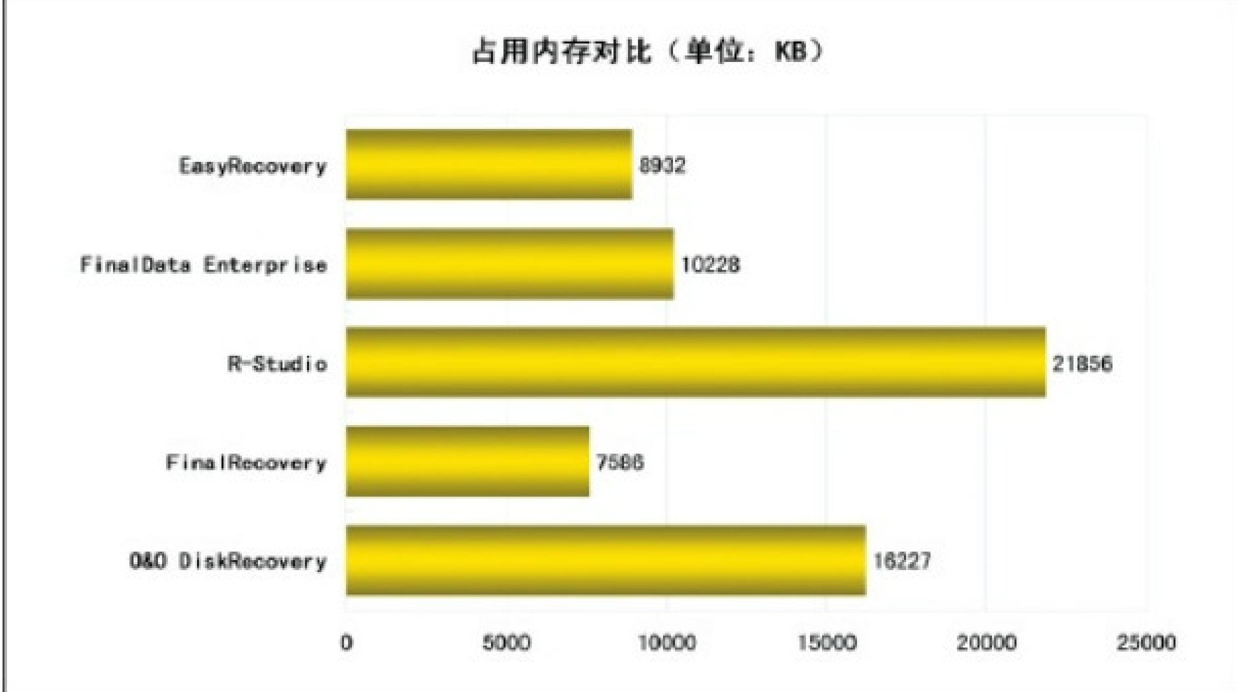
推荐：在测试中，R-Studio的总体表现最佳，所恢复的数据量最大，与原始测试数据量相差无几，还原数据的健康状况极佳，其扫描过程速度之快位居魁首，不足之处是它占用内存资源较大，及其文件还原时间略比其他4款逊色。

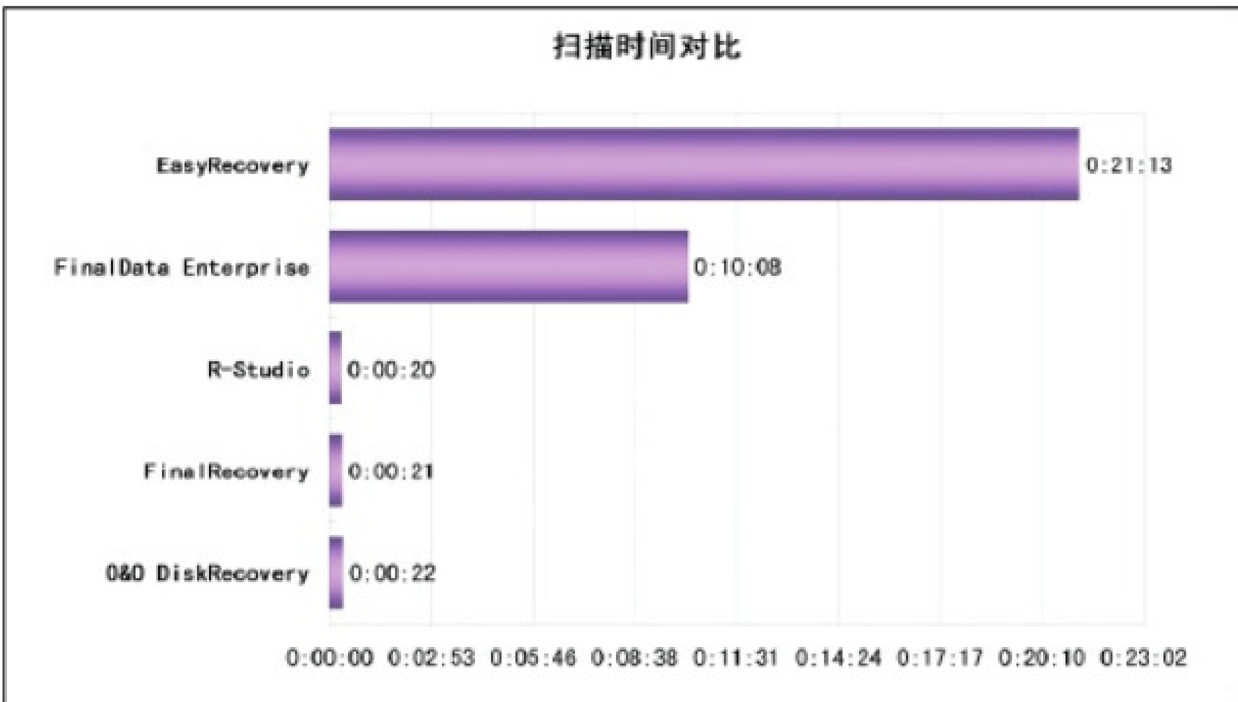
只有O&O DiskRecovery对NTFS加密文件夹的恢复效果不理想，也是5款数据恢复软件中唯一一款不能恢复两个视频格式文件的软件。其余3款的表现处于前两者的中间。然而，R-Studio无疑更适合于各种文件类型，包括多媒体文件类型的恢复。

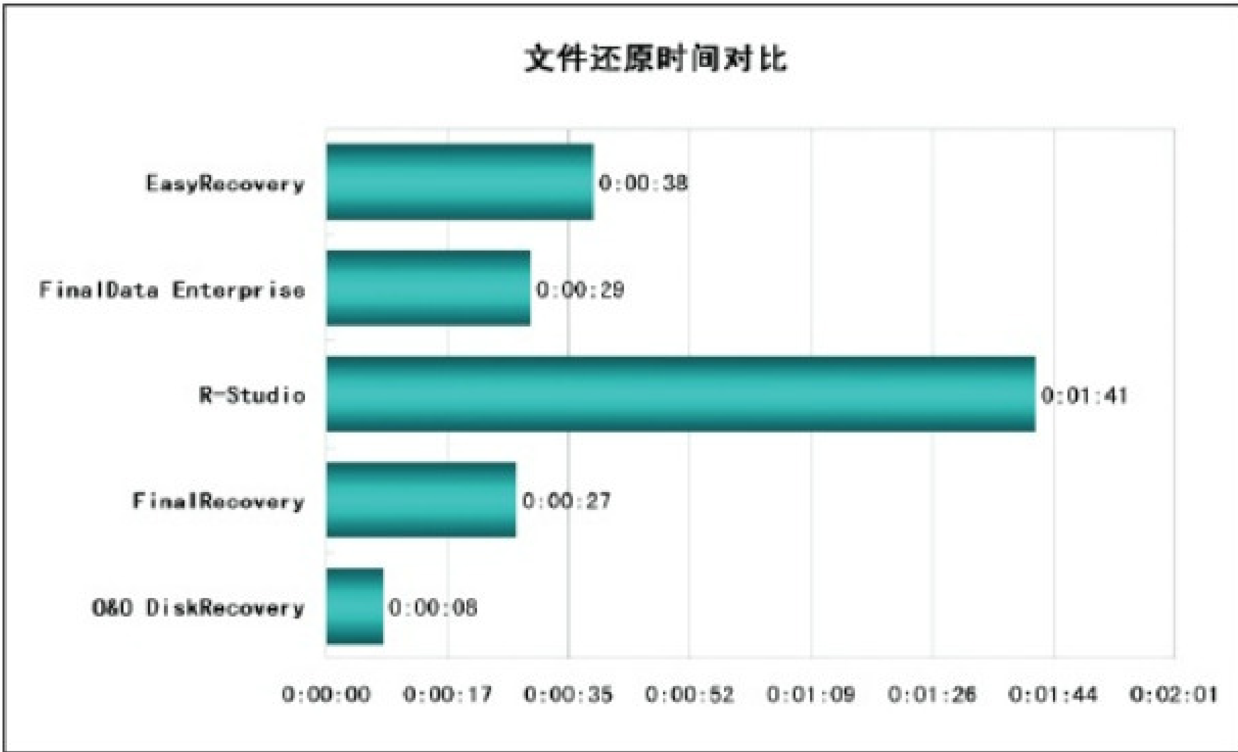
在进行数据恢复工作中，对于未能收复的文件，不防改变恢复扫描方式，但往往并不能一次就能恢复全部数据，可多尝试几次，或许可增其恢复几率。由于数据的宿主和误删丢失情况不尽相同，应适当选择使用数据恢复软件，搭配数据恢复软件组合。因为再完备的事后解决方案，也不能保证所有数据的完好无缺。另外，当数据损坏丢失时，应立即停止数据灾难分区写入新数据，更不要将收复数据还原至所在分区，以免造成二次破坏。倘若数据是在系统分区丢失，电脑里面没有更为重要的数据时，建议直接断电，然后把硬盘挂接到其他具有数据恢复功能的电脑中进行数据恢复，或利用寄存于移动储存设备的WinPE系统进行恢复，因为在电脑执行关机命令的瞬间或有开机状态下，操作系统会向系统盘里面写入数据，极可能会破坏数据。

其实通常从磁盘删除的文件并未彻底删除，因为数据删除机制只对目标数据作删除标记，直至有新的数据写入才得以覆盖。这正是在数据丢失时，不要再向丢失的所在区写入数据的原因。然而，文件粉碎机软件则利用这一特点，对磁盘的删除区域不断写入，促使原数据全被覆盖，至今为止，市场上的数据恢复软件（包括上述数据恢复软件）都难以恢复被文件粉碎机删除的数据。所以对于该删除重的要文件，可利用文件粉碎机工具删除，杜绝数据外泄。相反，在重要数据保护方面，应勤备份，亦可将数据备份于不同储存介质中。要真正做到万无一失，更重要的还是在于防患于未然。P











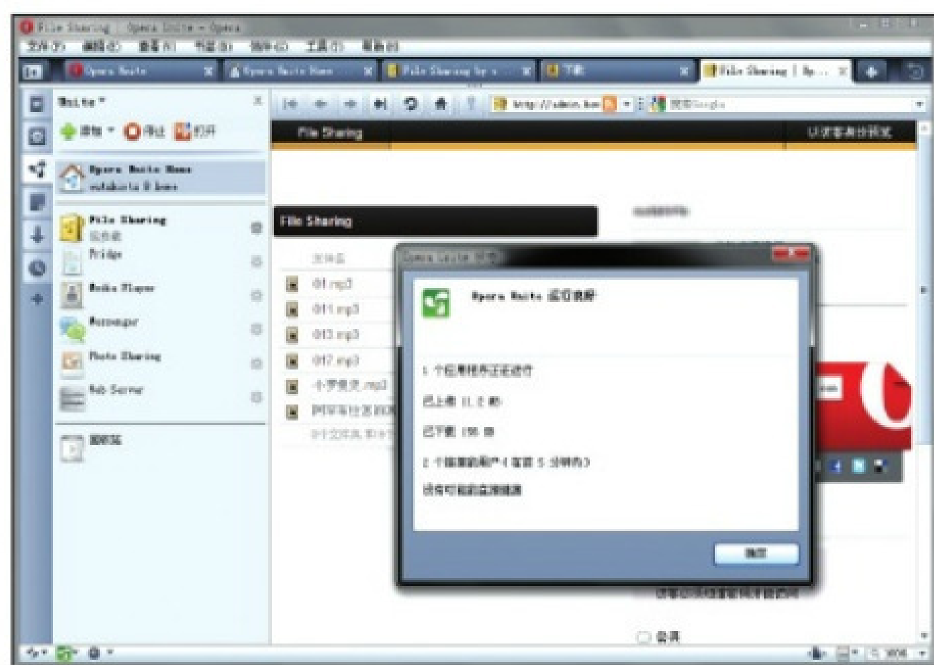
又是一个新年来临了，在此先祝各位读者新年新气象，大大小小的希望都能圆满达成。这已是我接手该栏目的第3个年头了，转回头看时光如梭，心有戚戚。杂志本身也是一条很好的流水线，它的定期出版能带动周围相关的一切正常运作。作为一个专栏撰稿人，我也被规律地纳入其中。很显然，若不是这条流水线，我很难在两年之内持续不断地收集这些自己认为还不错的软件。这似乎也从另一方面说明，生活中的美是可去寻找的，它有可能就藏在平日坚持不下去的另一步。

■北京 淮阳客

浏览器变服务器——Opera Unite

□大小：11.3MB（*） □授权：免费 □语言：英文+简体中文
□下载：http://unite.opera.com

严格来讲，把“Opera United”当成一个单独的软件是不恰当的，它是浏览器Opera在新版中增添的一项全新服务。通过Opera Unite，你可让你的Opera摇身变为一个功能强大的服务器，只要简单设定，在网络上的亲朋好友就可轻松访问你机器上的各种文件资源，如同你的机器上同时安装了IIS、Serv-U FTP Server等传统服务器软件一样。首先你需要安装一个最新版的Opera浏览器，若是没有安装，点击上述下载页面中的任何一个“Featured applications”下的“Launch”按钮，都会引导你至新版Opera的下载处（*注：以上给出的软件大小，是10.10版Opera的大小）。安装完毕启动浏览器，点击菜单下方最左侧的图标打开右侧工具栏面板，选定第3个图标，就可进入Opera Unite设置界面。在这里，默认已安装好File Sharing（文件共享）、Media Player（在线音乐分享）、Messenger（在线聊天）、Photo Sharing（图片共享）及Web Server（HTTP网站服务）、Fridge（冰箱便笺贴条，用于分享杂言碎语）等程序模块，只要双击项目就可对其进行设置，设置都很简单，一两步即可完成。之后只要开着Opera，你的朋友就能通过你的首页，访问你所共享的网络资源（因此你也必须注册一个用户名以获取首页地址）。除了默认安装的程序模块外，你还可在主页上下载其他模块，快速扩展你的Opera Unite应用。



免费云计算防毒——Panda Cloud Antivirus

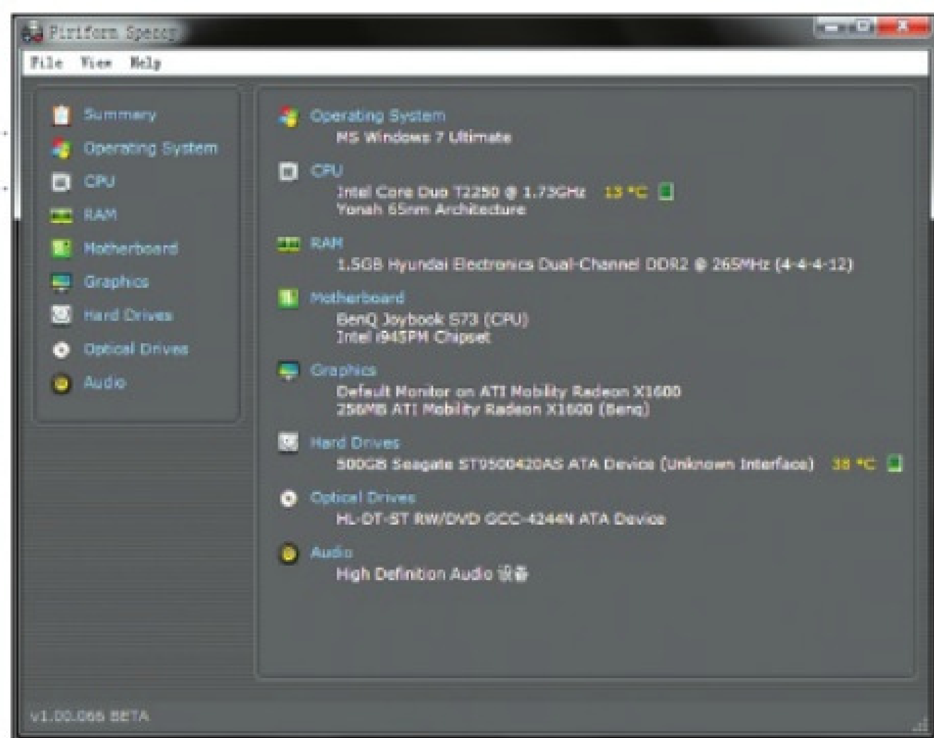


□大小：22.0MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.cloudantivirus.com/zh

熊猫杀毒软件在国内用户中也曾有过一阵使用热潮，不过影响力渐微，近几年就快听不到声音了。不过近日该软件又推出了新版本，而且中文主页上赫然写着“化繁为简 破茧成蝶”，那么产品本身到底如何呢？相信这款软件的主界面一定会让很多用户感到惊讶，因为它实在是太“简洁”了，只有“设置”“扫描”和“报告”等3个大标签按钮，而每个标签页之下的选项也少得几乎令人不敢相信，特别是“设置”之下仅有“自动管理疑似病毒”和“Internet设置”两个选项，这与一般杀毒软件中复杂的选项设置相比，实在是差异太大。就工作原理而言，这款软件采用“云防毒”技术，也就是说，病毒库并未安装在本地机器上，而是在远程的Collective Intelligence服务器上，服务器可利用Panda Security用户社区中的知识，识别和处理恶意软件。就软件本身所占资源来看，也相对精简，在后台监视状态下仅有20MB左右的内存占用。不过，这样一款必须联网、本地没有病毒库的软件，是否能让人安心使用呢？笔者觉得现在纯恶性的单机病毒越来越少，电脑感染多为联网病毒、木马，因此用这样的杀毒软件倒也合理，至少它可成为你的一个免费备选。最后提醒：软件必须注册账号并激活（均为免费）才可使用。

硬件检测新工具——Speccy 1.00.066 Beta

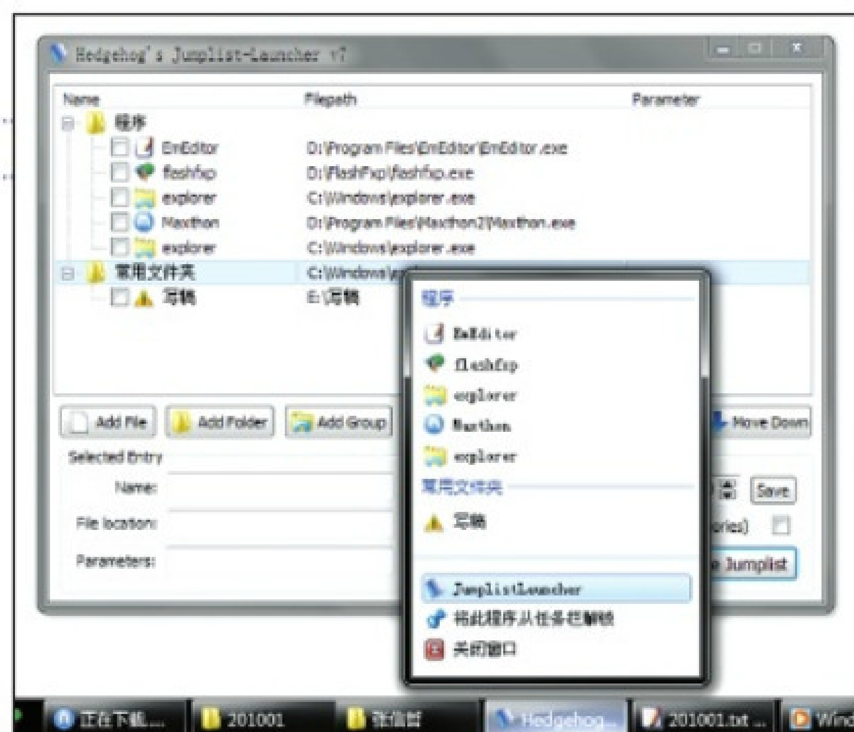
□大小：1.32MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/95403.htm



这款全新的硬件信息检测工具出自于Piriform之手，这家公司所开发的CCleaner、Defraggler和Recuva都是颇负盛名，相信读者中有不少人都使用过，因此本款软件在品质上自然是有保证的。软件有安装和便携两个版本，其中后者为绿色单文件执行版，小巧易于便携。就界面来说，软件可谓相当简洁，只要通过左侧的导航分类项，就可逐一查看各项中的详细信息。可查看的项目包括操作系统（可看到系统的安装日期）、CPU、内存、主板、显卡、硬盘、光驱和声卡等八大部分，都是主流的传统项目，仅从此来看，软件并无什么特别之处。不过若是你进一步查看每个项目中的信息，会发现很详细，例如双核CPU中会显示每个核心的频率、总线速度、温度，而内存和硬盘中的信息也是非常全面，可让你更细致地了解你所用或正要购买的硬件。软件目前尚在公测期，笔者也发现了一些小问题，例如在笔者机器上所显示的CPU温度偏差较大，不过瑕不掩瑜，假以时日，它一定会受到更多用户的喜欢。

Win7快速启动栏替代——Jumplist Launcher

□大小：478kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://download.pchome.net/176525.html



刚使用Windows 7的用户，可能会对任务栏上少了“快速启动栏”而感到不方便。虽然也可用手动的方法将其加入（方法是右击任务栏空白处→工具栏→新建工具栏，然后找到“C:\Users\你的用户名\AppData\Roaming\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch”），但现在有更好的替代方法。这款软件很好地利用了Win7的“跳转列表（Jump List）”，开启后，只要在其任务栏图标上右击，就可在跳转列表中看到自己设定的程序或文件夹，之后点击即可快速跳转。具体使用步骤如下：1.软件启动后会跳出设置窗口，在此添加好文件与文件夹，然后点击“Update Jumplist”按钮保存设置；2.右击任务栏窗口图标，选择“将此程序锁定到任务栏”；3.关闭软件窗口，这时任务栏上的窗口按钮将缩小为图标，将其拖动到任务栏的合适位置，之后，只要右击该图标，就可看到跳转列表。



网页区域监视——Snippage

□大小：109kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.appinn.com/snippage

你有没有“刷网页”的习惯？对于那些自己喜欢的页面，特别是讨论话题、不断更新的页面（例如自己关心的股票、汇率等信息），相信每天都会刷上好些遍吧？不过有时自己想看的可能只是网页上的某个区域。若是这样，不妨来试试这款实用的小软件。该软件可让你打开一个网页，之后在该网页上拖拽出自己所关注的区域，之后它就能缩小成一个小窗口，窗口的大小就是你所设定的区域，而区域中的内容则可定时更新！软件初始打开时即以小窗口形式出现，此时要添加新的监视区域，只需双击窗口标题栏，软件会改变为网页浏览和区域选择界面；输入网页地址打开网页并拖拽选择区域之后，再次双击标题栏，就可还原到小窗口界面。在小窗口的右上方，有4个操作按钮，它们分别代表新开监视窗口、改变点击链接后在何处显示新页面、调整监视刷新时间（默认为不刷新）及窗口模式切换。这里要说明：1.软件基于Adobe Air平台，若未安装该平台请到http://get.adobe.com/cn/air/下载安装；2.软件的刷新时间似乎不是很准，请根据实际试用情况来设置。

一键启动——TurboLaunch

□大小：997kB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/32326.htm



一款用于快速启动程序、打开文件或是执行某些系统操作的工具软件。软件启动后，会显示一个2×10方块的小窗口，其中每个方块即代表一个快速启动项，方块的数量可自行在设置中调整，不过分组数量则固定为3个。若是要快速启动程序或打开文件，只要在资源管理器中将文件图标拖拽到任意小方块，就能在其上建立启动项。或你也可单击空白方块，直接为该启动方块指定启动项目，在这里也可看到可添加的项目分成3类。第一类是“执行一个程序”，即前面说的直接拖拽所形成的项目，不过这里也可进一步指定程序的启动参数、起始和快捷键，还可指定该程序在系统启动时执行（当然前提是TurboLaunch要能自动执行）；第二类是“执行一个操作”，这里提供了多个系统操作指令，例如屏保激活、控制面板、锁定屏幕、注销、关机等；最后是“建立一个网络连接”，即实现拨号等网络连接功能，不过该功能与Win7不兼容，只能在WinXP下使用。



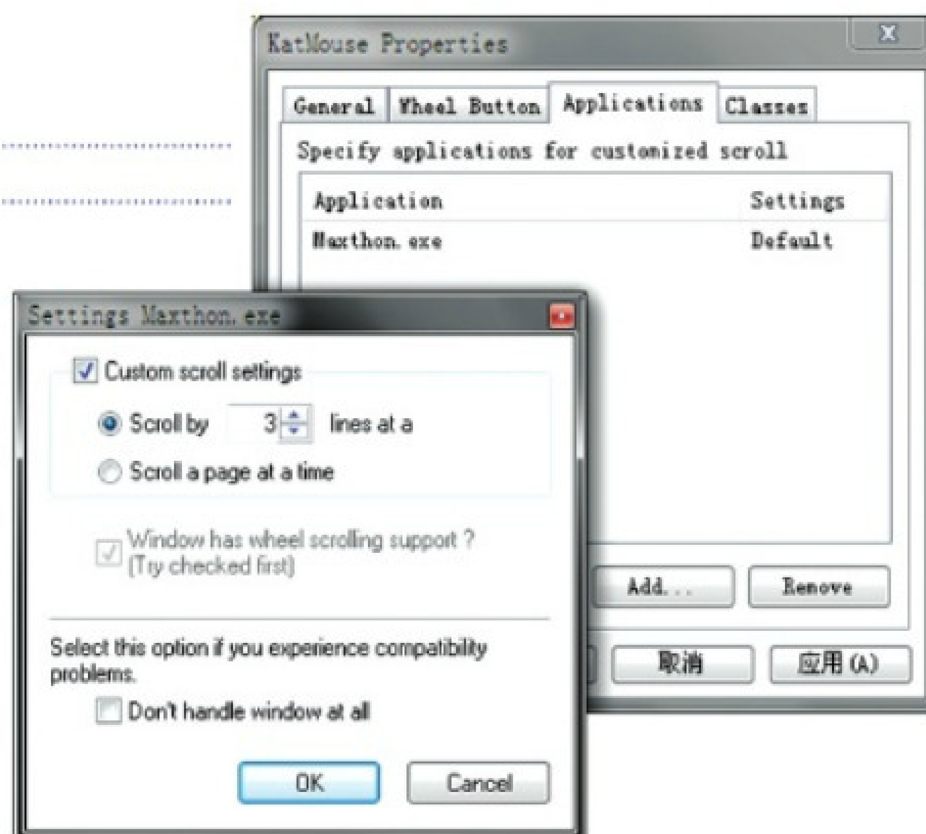
程序窗口锁定——LockThis! 1.2.0

□大小：432kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://duriosoft.info/products/lockthis/12.html

非常实用且方便的一款小工具，它可让你保护单一的程序窗口，不被他人随意看到。软件实施窗口保护的方法超级简单：只要在最小化窗口的同时按住Ctrl键，该窗口就被保护起来，此后无论是还原、重新弹出窗口，还是要关闭该窗口，都必须输入正确的密码。软件默认的初始密码是“LockThis!”（注意大小写和最后的半角惊叹号），强烈建议初次使用时对其进行变更，方法是右击系统托盘图标，选择“Admin Panel”，输入初始密码后，在弹出的窗口中点击“Change Admin Password”按钮。该软件非常适合于那些在公共场合下使用电脑的用户，它能让你保护个人数据安全或隐私的同时，又不至于影响其他应用；此外，在一些特定的场合，例如PPT公开展示，如果你担心误点了某个不希望让观众看到的程序窗口，也可用它对相关窗口进行锁定。

鼠标滚轮助手——KatMouse 1.03

□大小：284kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/1332.html



一款旨在为鼠标滚轮增加自定义设置的软件。滚轮最常见的用途是用于滚动页面，但是每小格滚动多少距离（实际是按行数计算），却是由系统来决定，而这款软件最主要的功能就是可让用户自定义该滚动距离。它可通过3种方式来设置，一是在“General”标签页下，对所有的滚动行为做设置；二是在“Applications”标签页下，对指定的程序设置滚动距离，该设置只要添加可执行文件，当即就可生效，无需重启指定程序；最后是在“Classes”之下，以窗口类名为标准进行设置，熟悉程序设计的用户可用它实现更灵活的设置。滚动距离可设置为多行，也可干脆将其设定为翻页。除了滚动距离，软件还提供了两个小功能，一是单击鼠标中键显示、激活当前窗口之下被覆盖的窗口，二是按住鼠标滚轮，再单击左键或右键实现页面后滚或前翻；请在“Wheel Button”下设置这两项功能。



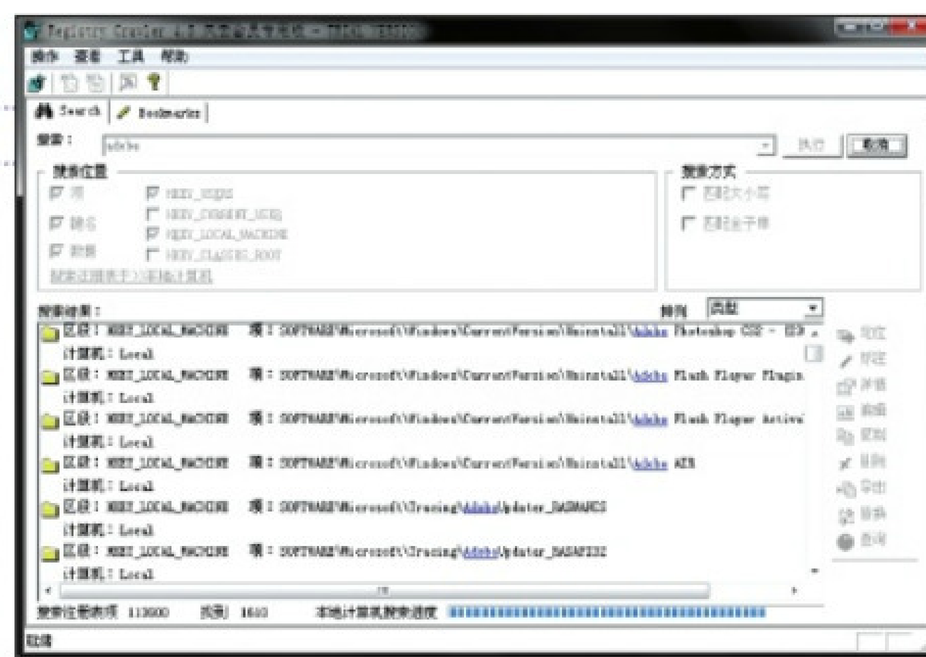
Media Player全局快捷键——WMP Keys 1.2.0.0

□大小：52kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://sourceforge.net/projects/wmpkeys/files

虽然Windows自带的Media Player占用资源较Foobar等音乐播放器稍多，但是胜在随系统安装，及很方便的媒体库功能，因此不少人也用它来作为音乐播放器。不过它却欠缺一个很重要的功能，那就是“全局快捷键”：当播放窗口隐藏于后台时，用户也希望能用快捷键控制一些较简单的播放功能，这些快捷键就必须是全局的。如果你也正碰到这样的烦恼，那么这里介绍的这款小巧的插件，就能派上大用场。安装之后，在菜单“工具→插件”中就可看到相应项目，只要选择它，全局快捷键就已启动，例如默认的暂停/继续键为“Ctrl+Alt+Home”，上/下一首为“Ctrl+Alt+左/右方向键”，音量控制为“Ctrl+Alt+上/下方向键”。若是希望设置自己习惯的快捷键，请进入Media Player的选项设置，在插件的“背景”分类中即可找到本插件，选定后点击“属性”按钮即可自定义。

注册表查找替换——Registry Crawler v4.5.0

□大小：1.09MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.crsky.com/soft/981.html



非常方便、实用的一款注册表辅助工具。大家都知道Windows的注册表只有简单的查找功能，在进行较复杂的编辑工作时难免力不从心。而若是使用这款软件来进行搜索、编辑、定位、替换，你将会感觉到简直如同利刃在手一般。搜索关键词时，它可指定注册表分支及搜索项目，而搜索结果会以列表形式全部显示出来（不像Windows注册表那样只能逐条查找）。对于搜索结果中项目，你既可双击其快速定位到其在注册表中的位置，也可查看其详情（可看到最后修改日期，在某些情况下可能会很有用），还可对其进行编辑、复制、删除或导出；另外非常值得一提的是它的批量替换功能，支持全部结果或部分选定结果替换，在一些较复杂的注册表修改过程中，该功能可大显身手。最后，你还能将自己常用的注册表项加入到书签（Bookmarks）之中，以便日后随时定位、查看与修改。



老树新花——Daemon Tools Lite

□大小：8.72MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.orsoon.com/Soft/8623.html

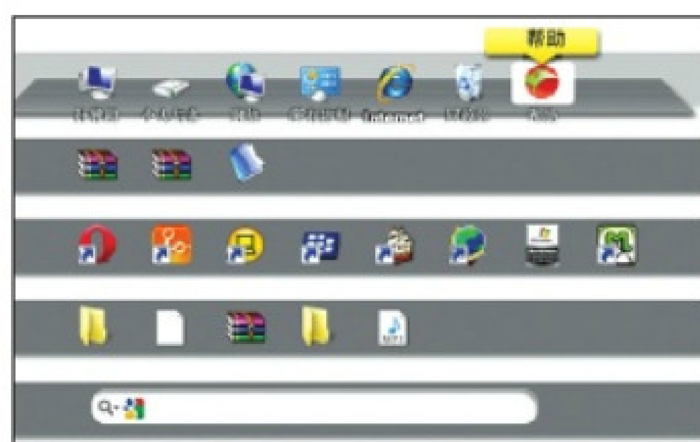
经典的虚拟光驱软件之一，不过之前却有用户反映过在Vista下有时会出现不兼容情况，那么到了Win7时代会如何呢？好在官方已及时发布了针对Win7改进的版本，目前已可在该系统中放心地使用该软件。新版本除了兼容性改善之外，还有一个大改变，那就是增设了以往不曾有的“装载和驱动管理”界面，在该界面中，可将磁盘中已有的虚拟光驱映像文件添加进来，对其进行管理，以后要装载进虚拟光驱，只要在镜像文件上双击即可；此外，在这里还能对虚拟的光驱设备进行参数设置。另外，在资源管理器中，也可对映像文件格式进行关联，关联后只要双击镜像文件，就能将其装载到虚拟出的第一个光驱中，不过默认安装情况下只关联了MDS和MDF格式，你可在参数选择中对此进行修改。最后注意，管理界面中有一个刻录选项，但这必须下载安装官方的另一个刻录软件才可进行。



桌面访问新途径——蛙灵桌面

□版本：091204 □大小：312kB □授权：免费软件
□作者：徐五四 □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.wa0.cn
□下载注册：http://www.wa0.cn/DownLoad.html

说明： 系统长期使用后，桌面上的图标一般都会变得很杂乱，特别是那些经常安装软件或往桌面上摆放文件、却又没有整理习惯的用户，如此桌面就失去了它快速启动程序的意义。这款软件提供了一种新的访问桌面图标的方法，软件开启后，在任何使用界面下，只要连按两下Ctrl键，一个半透明式的阶梯式界面就出弹出（可在电脑屏幕的最左侧双击，同样能唤出软件界面），该界面上正是所有在桌面上放置的图标，只不过，它们已按照类别自动归入了不同的阶梯列中。这样你既可快速找到想要的图标，也可将以往“回到桌面→寻找图标”的操作方式变得更简化直接。所有图标都可自行拖拽改变位置，桌面上新建的图标会自动归类，而你也可自建新的分类。要退出该界面，只需在界面空白处双击即可，但要关闭软件，则必须通过任务管理器执行程序结束操作。


一种快速调用桌面图标的新方法

点评： 在WinXP上使用该软件，当显示桌面时，会发现图标都已不见，桌面非常干净，不过遗憾的是该功能不支持Windows 7系统。另外，界面上的右键菜单有时会出现在半透明界面之下。期待未来版本改正。

上网无忧——金山网盾3.0

□版本：3.0正式版 □大小：1.75MB □授权：免费软件
□作者：金山互联网安全公司
□平台：Win2000/XP/Vista（32位）/7（32位）□注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.duba.net/wangdun
□下载注册：http://www.duba.net/wangdun

说明： 上网最担心的情况是网页挂马及网络钓鱼，而金山网盾正是针对此问题开发，最新版的网盾不仅界面全面更新，还增添了不少新的功能，并以免费形式发放，有需要的用户一定要尝试一下。新版网盾具有防网页病毒、反欺诈网站和IE首页保护等三大功能模块。软件对目前主流挂马方式基本完全免费，在用户打开挂马网页时，其处理方式也值得称道：用户仍可自由浏览网页的其他内容，软件已自动将挂马部分屏蔽，如此丝毫不会影响用户的冲浪进程。此外，软件针对主流搜索引擎设计了一个新功能：当你使用Google、百度等引擎搜索关键词时，在搜索结果的链接后方，金山网盾会自动给出该链接是否安全的标记。

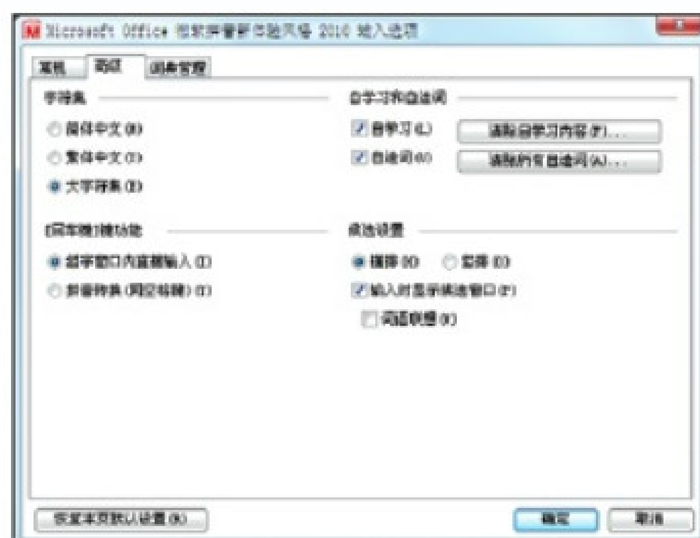

全新设计的界面清新雅致

点评： 小巧的体积与完善的功能结合在一起，是新版网盾给人的直观印象。在进行恶意网页拦截的过程中，软件确实考虑了非常多的人性化、易用化因素，既起到保护作用，又让用户不觉得挂上了枷锁，值得所有安全类软件学习借鉴。

不断改进——微软拼音输入法2010

□版本：2010 Beta 2 □大小：25.1MB □授权：免费软件
□作者：微软公司 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.microsoft.com/china/pinyin
□下载注册：http://www.microsoft.com/china/pinyin

说明： 随着Office 2010 Beta版的公布，微软也针对中国用户发布了独立的拼音输入法安装包。相比以往版本，2010的最大改变是提供了两种输入模式，安装后实际上会出现两个独立的输入法。其一是“新体验 2010”，该模式下继承了以往版本的嵌入式输入界面和自动拼音转换；另一则是“简捷 2010”，该模式为全新设计，采用光标跟随和手动拼音转换，用起来就跟大家平时所使用的其他拼音输入法一样。因此无论是新老用户，都能找到适用于自己的输入模式。另外在后台，新版输入法也提供了知识库、自学习、网络词汇收集、自选专业词典等功能，以提高词组录入的速度。

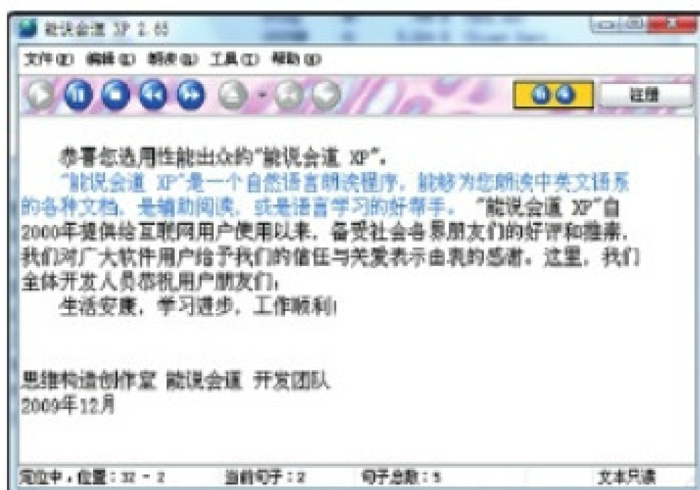

用户设置方面仍不够灵活、细致

点评： 作为一款有Windows“贵族”血统的拼音输入法，如今也适时地放下面子，向国内其他优秀的输入法进行学习。从笔者的体验来看，如果是习惯了传统的微软输入方式，那么升级后输入将更畅快；但若是原来就使用搜狗等输入法，“简捷”模式就显得不是太吸引人，甚至在部分人性化方面还有小小的差距。

语音朗读大师——能说会道XP

□版本：2.65 □大小：3.73MB □授权：共享软件
□作者：思维构造创作室 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：69元 □未注册限制：15天试用评估
□主页：http://www.iarts-cn.com/readit.htm
□下载注册：http://www.iarts-cn.com/readit.htm

说明： 一款将文字转化为语音，直接“朗读”出来的优秀软件。该软件内置中英文双语内核，能同时使用中、英两种语音角色，其中中文的朗读质量很是清晰连贯。在朗读文字之外，软件还支持将文本对应的朗读语音保存为MP3文件，并且可按句保存为单独文件，同时还能输入对应的LRC歌词文件，如果有学习语言方面的需求，这正是一个好助手！除了原始朗读内核之外，你还可在官方主页下载作者所推荐的其他语音文件，以达到更好的效果。


软件朗读文字时采取类似卡拉OK的显示方式

点评： 笔者试用过不少语音朗读软件，但是效果却均觉不尽如人意，即使是安装了软件所推荐的语音库，然而这款软件却以初始不到4MB的体积“读”出清晰连贯的语音，让笔者对该类软件的看法大为改观。软件的中文朗读是强项，英文与中英混合则效果一般，建议下载作者所推荐的英文语音包。P



本期推荐文章

- 让桌面放置多张照片
- 打造自己的电子剪报本

征稿启事

选题要求

软件、硬件、网络技术、数码产品等方面的心得或实用技术。要求叙述清晰并能符合多数人的使用习惯，软件、网络方面投稿应避免罗列条目或介绍功能。欢迎DIY及挑选各类数码产品的心得体会，细节部分应配图说明。

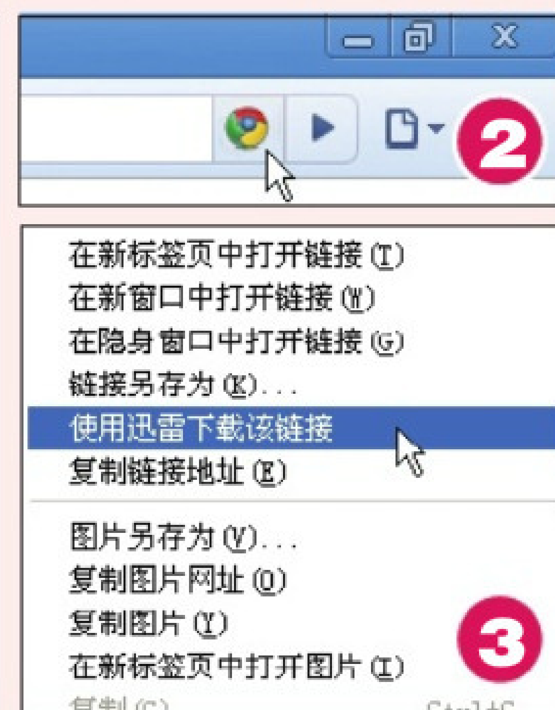
投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

我的Sunchrome更好用 ■山东 小沛

谷歌浏览器Chrome的确好用，可是与Maxthon等浏览器相比总感觉缺少一些实用的功能，Sunchrome很好地解决了这些问题（下载地址：http://www.sunchrome.com）。Sunchrome是在Google Chromium浏览器基础上开发而来，大小10MB左右，为绿色软件。Sunchrome最大的特色就是支持“鼠标手势（图1）”“超级拖拽”“双核Webkit和Trident转换”（单击Chrome Logo即可完成，图2），而且还有很多人性化的设置，如：在右键菜单中添加“使用迅雷下载该链接（图3）”等。





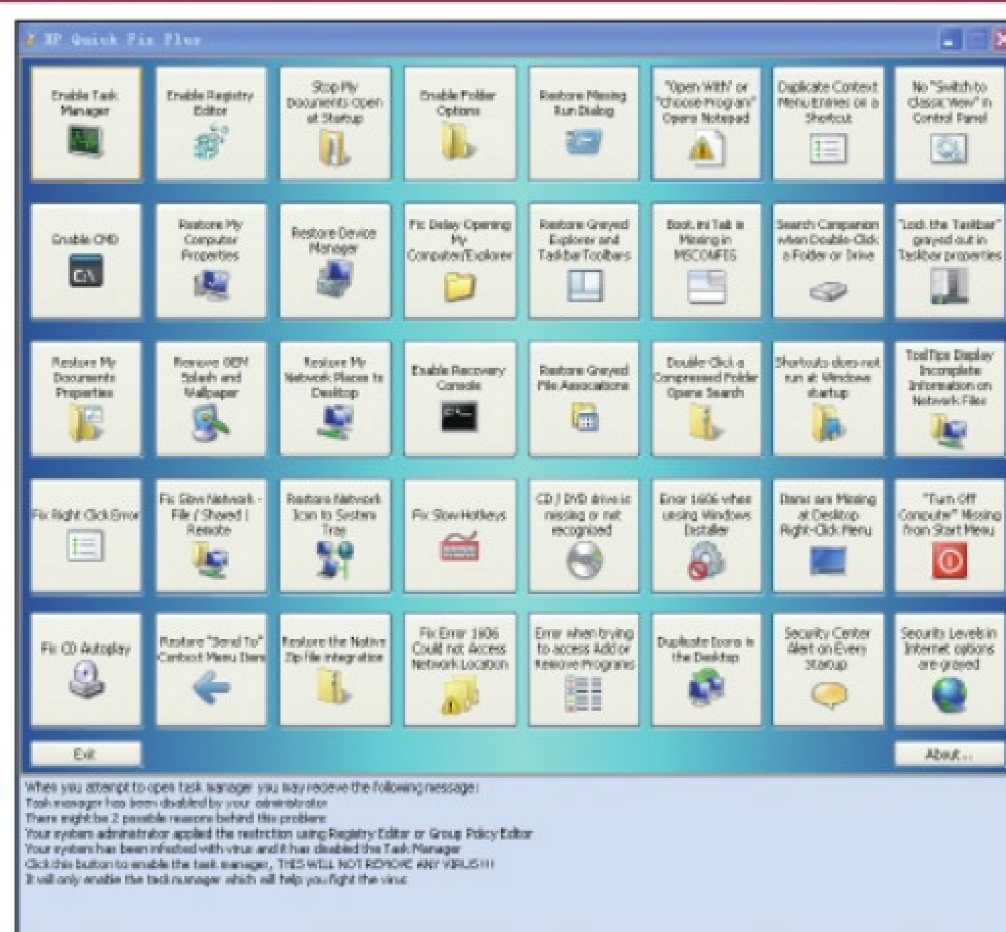
用XP Quick Fix Plus一键解决WinXP疑难杂症 ■湖北 南湖秋水

对于WinXP系统用户，可能会偶尔遇到一些遭病毒攻击或被恶意软件修改了某些系统功能，或是某些未知原因造成了无法开启任务管理器、无法使用右键菜单、命令行窗口等各种问题，这时候可以试试XP Quick Fix Plus这个小工具，它可以快速修复40种常见的XP系统问题，操作十分简洁（下载地址：http://download.softpedia.com）。

使用方法：

1.软件下载并解压缩后，直接执行“lfx.exe”即可，程序界面如右图所示。

2.当我们将鼠标移动到图标上时，窗口下方会显示说明与相关信息，依照你遇到的计算机问题，找到合适的解决方案单击图示即可完成修复，比如你试图打开任务管理器，系统却提示你任务管理器被管理员禁用，此时只需单击单击XP Quick Fix Plus程序窗口上的“Enable Task Manager”按钮就OK了。可惜目前该软件只有英文版，对于一般使用者来说略有些不便。

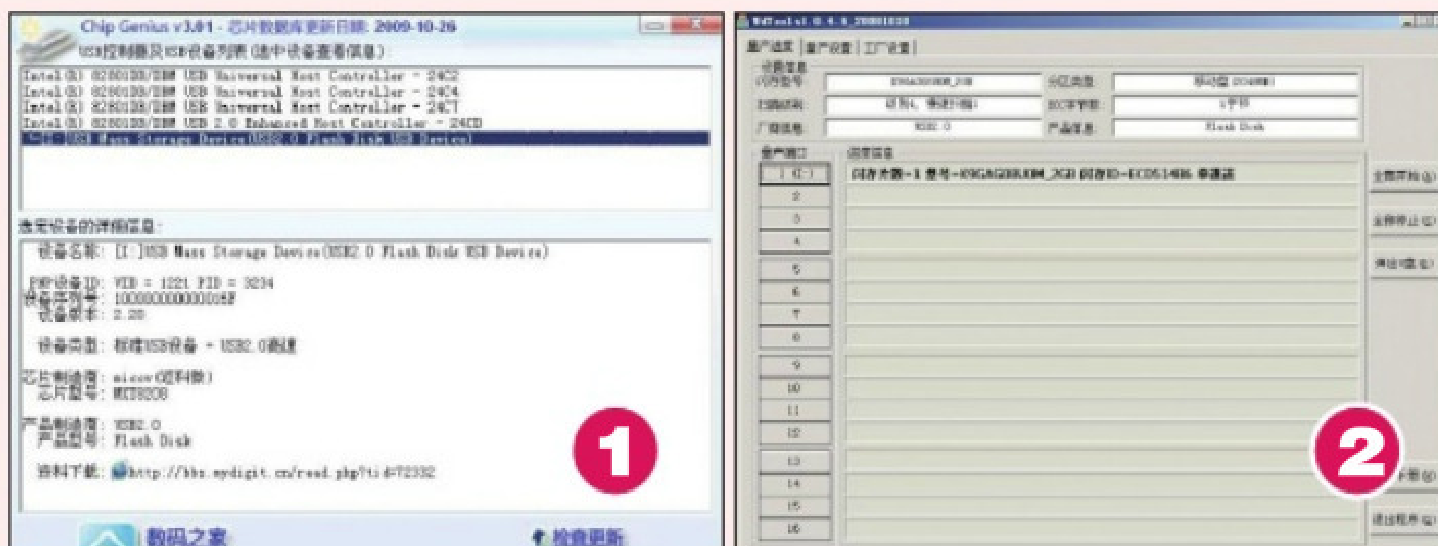


“Windows无法完成格式化”U盘故障的修复 ■广州 梁里宁

笔者朋友所用的是Kingston的DataTraveler系列U盘，容量为2GB。使用一段时间后出现了故障，具体表现为：将U盘插入电脑后，可以看到“可移动磁盘”的图标，但双击它却无法打开，提示“驱动器中的磁盘未被格式化，想现在格式化吗？”。如果单击“是”按钮，可以对此U盘进行格式化，但结束时提示“Windows无法完成格式化”，U盘无法正常使用。

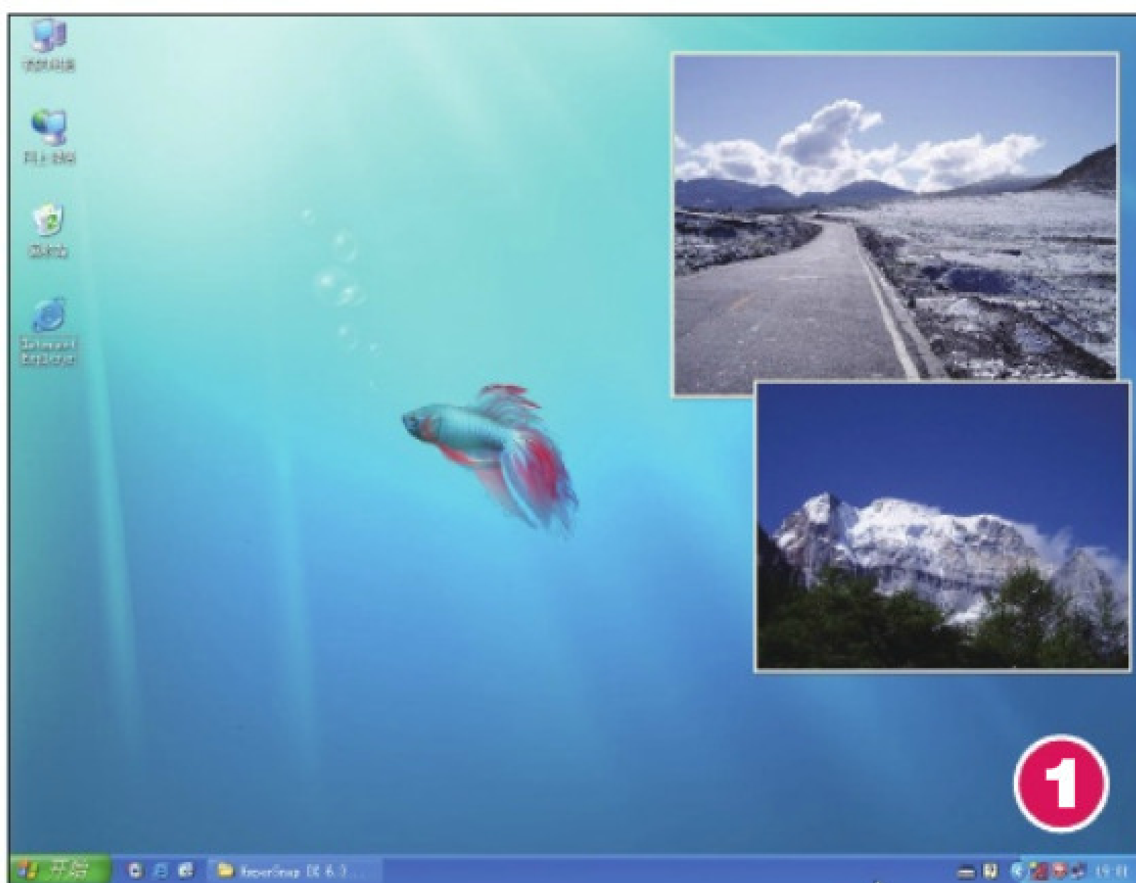
解决办法：首先下载USB设备芯片型号检测工具ChipGenius（下载地址：http://www.mydigit.cn/chipgenius.htm），执行后提示芯片型号为micov（迈科微）的MXT8208（图1）。

然后下载量产工具UdTools（下载地址：http://www.micov.com.cn/download/），这是一个MXT主控芯片的U盘量产修复工具。解压缩后双击其中的可执行文件UdTools.exe，弹出“量产进度”窗口（图2），单击“全部开始”按钮对U盘进行量产，完成后提示“量产完成！容量=2015MB 坏块=0/4096 耗时=824s”的进度信息。在U盘上单击鼠标右键选择“属性”，发现提示“已用空间：4.00kB，可用空间：1.96GB”，至此，U盘修复完毕。



让桌面放置多张照片 ■四川 馒头

很多朋友喜欢将漂亮的照片放在桌面来增加视觉美感，通常方法是将照片设为桌面壁纸，但有时照片可能不够清晰，设为桌面十分模糊，甚至因为照片与桌面的比例不同而影响美感。下面笔者就为大家介绍一款名为QuickPin的小软件（下载地址：http://www.sz1001.net/soft/36790.htm），有了它的帮忙，我们就可以在桌面摆放多张照片，让壁纸不再单调乏味（图1）。



一、选择照片

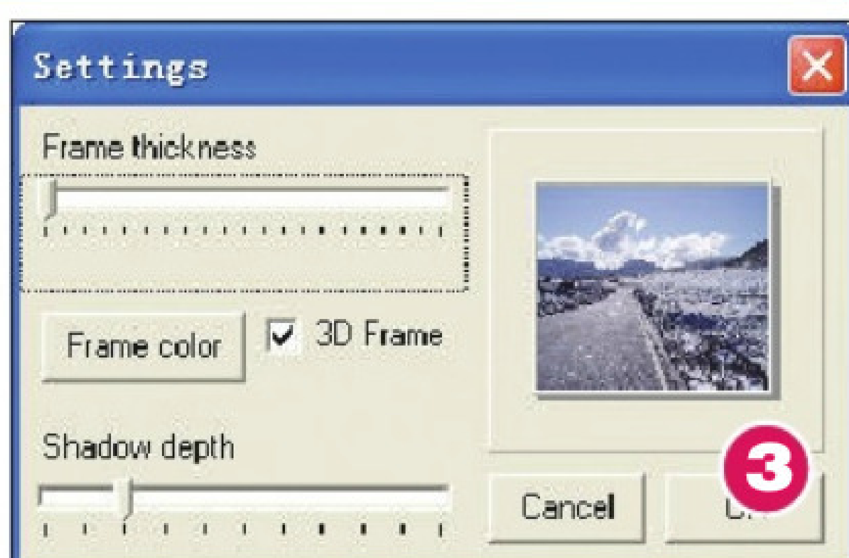
双击QuickPin.exe执行程序后，软件会弹出一个信息框，点击“OK”会出现工具栏（图2）。首先点击“Open”选择一张照片（注：软件目前只支持JPEG或JPG格式），接着桌面会出现一个照片相框，拖动相框可以改变照片大小和摆放位置。



二、设置属性

摆放好照片后，点击“Settings”对相框进行设置（图3）。拖动“Frame thickness”下的按钮来调节相框的边缘宽度。接着点击“Frame color”打开颜色面板，这里可以设置相框的颜色。由于照片是摆放在桌面壁纸上，所以尽量在确定桌面后再选择与之相搭配的相框颜色。为了避免照片与桌面产生脱离的感觉，笔者建议尽量设置较窄的宽度。

在“3D Frame”选项前打勾可为相框添加立体效果，也可通过“Shadow depth”来增加相框的阴影深度来增强3D效果，最后点击“OK”完成设置。







三、附加设置

返回工具栏界面，点击“Preview”预览照片效果，满意的话点击“Apply”应用设置。如想撤销上一步的操作可以点击“Undo”，要恢复到原始桌面背景点击“Restore”。

完成所有照片摆放后，点击“Exit”退出软件，这时会弹出一个提示框（图4），告知用户当前新设置的壁纸保存在C盘下的Windows目录。在“显示属性”的“背景”选项中也可以找到名为QPin的背景（图5）。

让全景图片也玩360度浏览 ■四川 馒头

现在很多数码相机都有全景拍摄功能，我们只需平移相机就能完成一张全景照片。如果你的相机不支持此功能，也可以分别拍摄多个场景，最后再通过软件合成为全景照片。需要注意的是，在拍摄多个场景时，要保持曝光一致，否则合成出来的图片会有明显色差。同时每个连接的场景要保留20%的重叠，这样照片更容易拼接。

如果你拍摄了一张精美的全景照片，通过使用“360全景浏览器”这款另类的看图软件，我们就可以将全景图片以3D的方式呈现给别人，相信你的朋友一定会露出惊讶的表情（下载地址：http://xiazai.zol.com.cn/detail/38/370675.

shtml#down）。



解压后，双击360Watch.exe执行程序，如果使用较旧的显卡，软件会弹出警告窗口（图1），说明你的显卡不支持3D硬件加速，无法正常浏览，但好在目前的主流配置都可以很好地支持它。软件会默认打开一幅全景图，我们可以按方向键进行旋转。单击“控制→换图”可更换所浏览的全景图（图2）。软件压缩包中提供了4张可用的全景图，此外还可到（http://www.zcool.com.cn/show/ZNTc0OA==.html）下载更多图片。浏览结束后，单击“控制→退出”可关闭程序。



不过软件的不足之处也很明显，即使用高分辨率的图片时会明显降低图片的显示效果。

MP3也能隐藏重要文件

■四川 Apple

电脑中最为敏感的信息莫过银行卡密码、网游账号或者是重要的文本资料。如果要将这些信息通过网络告知好友或家人，必定会带来很大风险。下面笔者就为大家介绍一款小巧的软件——MP3 File Hider（下载地址：http://www.52z.com/soft/18662.html）。有了它的帮忙，我们能够将包含重要信息的文本隐藏在MP3文件中，达到保密的效果。

软件无需安装，解压后直接双击MP3FileHider.exe执行程序。

一、Hide（隐藏）

1.首先点击“选择MP3容器”，选择一个MP3文件作为载体，接着软件会自动分析MP3文件，完成后在“可隐藏的最大数据量”栏中会显示可容纳文件的大小。需要注意的是，并不是所有的MP3文件都可以作为隐藏容器。

为了给读者提供一些参考，笔者分别选择了4首陈奕迅的MP3，比较后粗略估计为：编码率越高，可以隐藏的数据量越小，文件体积越大，可以隐藏的数据量越大。



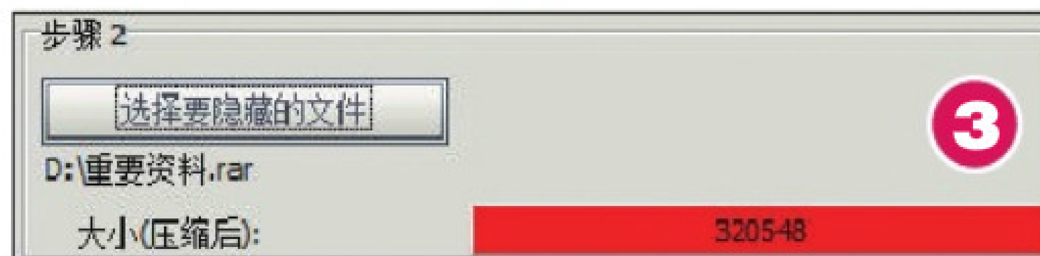
测试中也遇到可隐藏的数据量为0的情况，说明该MP3文件无法隐藏文件。笔者建议大家尽量选择编码率与文件体积适中的MP3（码率192kpbs，大小4MB～5MB），这样既能保证文件可作隐藏容器，又能提高隐藏的最大数据量。

2.点击“选择要隐藏的文件”（支持任意格式），选择之后下方会显示压缩后的文件大小，如果压缩后的大小超过可隐藏的最大数据，软件会出现警告，无法进行下一步操作（图1）。

3.输入并确认显示文件所需的密码，软件会在原MP3文件所在目录下生成一个“MP3文件名+Hide.mp3”的新文件（图2）。

二、Reveal（显示）

当对方收到该MP3文件后，首先执行此软件。在“Reveal”栏中点击“选择MP3容器”按钮加载“MP3文件名+Hide.mp3”文件，接着输入密码，最后单击“显示”按钮即可获得原文件（图3）。



将U盘格式化为NTFS文件系统

■广东 云习

随着U盘容量越来越大，FAT32文件系统不再是最好的选择，目前对于U盘这类的存储芯片来说，使用exFAT文件系统更好，但由于其需要WinXP SP3及以上系统的支持，仍不太方便。

为什么需要使用NTFS文件系统？它的一部分优点如下：

1.文件读取速度更高效。

2.具备错误预警的文件系统。

3.支持超过4GB大小的文件。

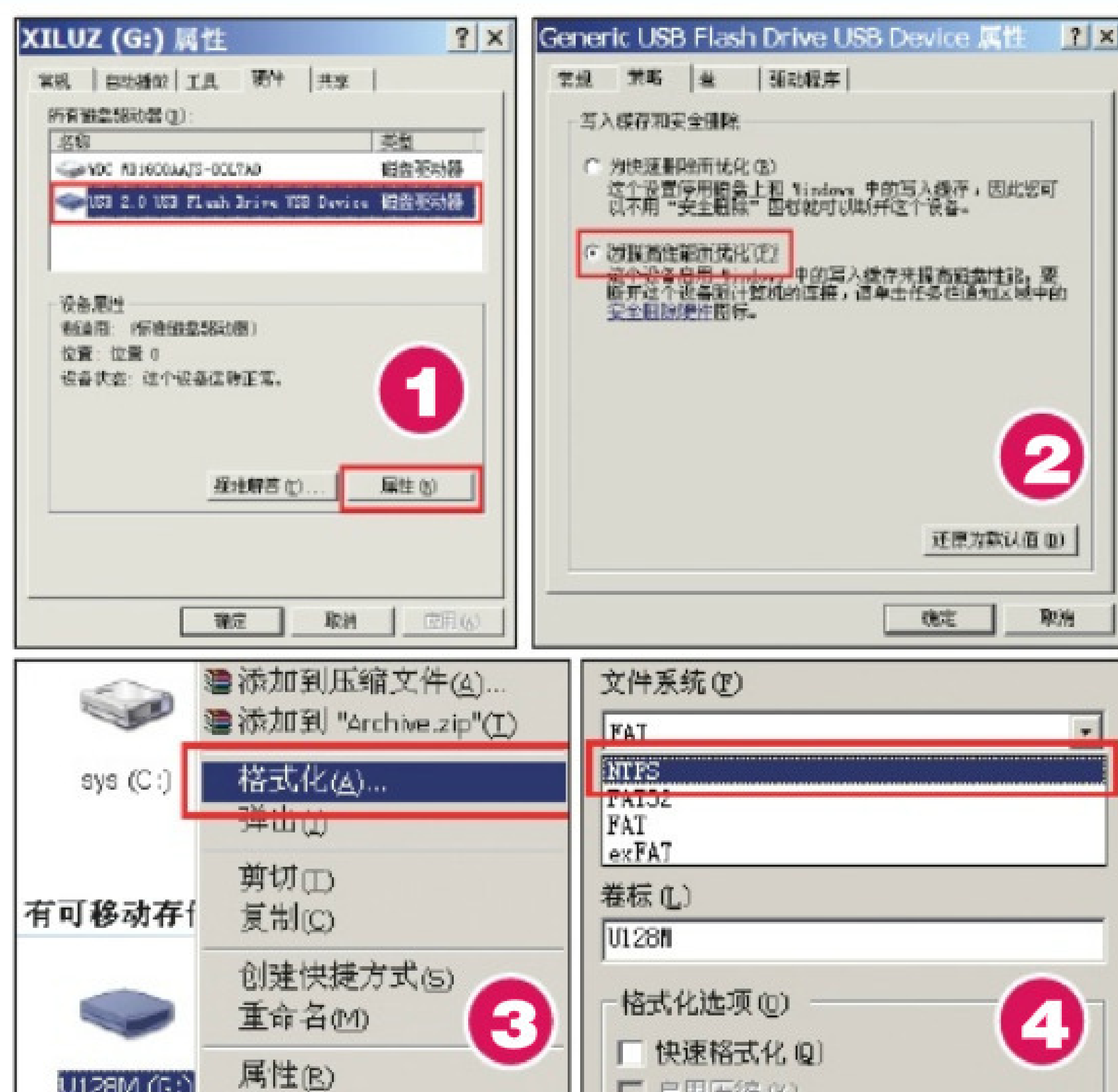
4.具有权限设置，数据更安全。

5.提供磁盘压缩、数据加密、磁盘配额。

如果不使用第三方软件，有两种方法可将U盘格式化为NTFS文件系统：

一、直接格式化为NTFS：

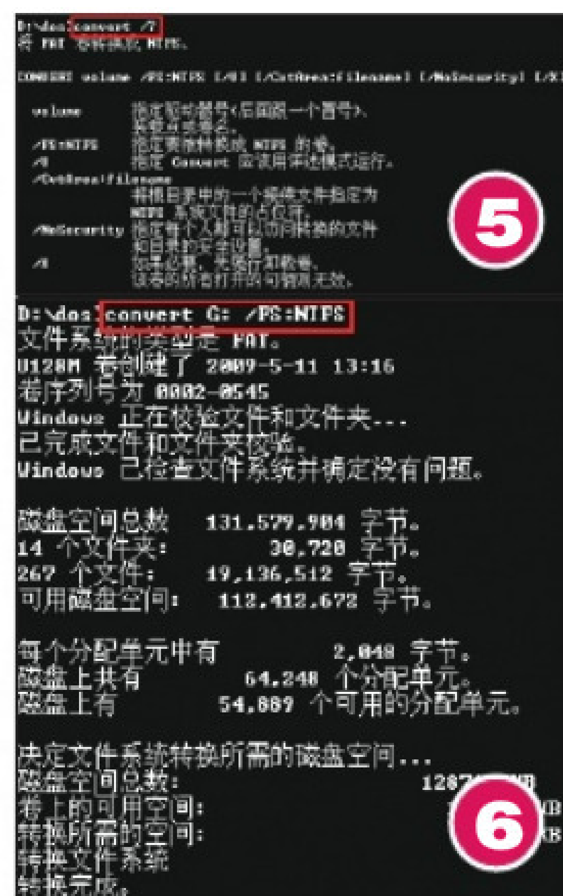
1.把U盘插入USB接口，在“我的电脑”中右击U盘，点击“属性”，选择“硬件”标签，选中U盘，点击“属



性”（图1），在“策略”标签中选择“为提高性能而优化”（图2），点击“确定”退出。

2.右击U盘选择“格式化”（图3），在“文件系统”选择框中选“NTFS”（图4），点“开始”进行格式化U盘的操作。（建议格式化U盘前进行数据备份）

二、命令行转换法：



插入U盘，点击“开始→运行”，输入“cmd”后回车，这时我们可以看见一个黑色的DOS窗口，输入“convert /?”后回车可以查看命令的详细用法（图5），这里笔者以一个128MB的U盘为例，其盘符为“G”，输入命令“convert G: /FS:NTFS”后回车则进行文件系统的转换，图6是成功转换后的信息。

注：如果是硬盘的逻辑盘，不建议使用第二种方法，因为分区从FAT32转换为NTFS不仅MFT（主文件表）很容易出现磁盘碎片，而且磁盘碎片整理工具往往不能整理该分区的MFT，严重影响系统性能。不过U盘的存储原理和硬盘不同，磁盘碎片也无需整理，所以方法一和方法二都可以。P

打造自己的电子剪报本

■河北 刘占军

在线读报进行时

虽然网络中信息呈爆炸之势，然而依然有大批人热衷于报纸杂志等传统媒体。网络同样为那些人提供了方便，现在只要拥有一款在线读报软件，就可实现在家免费读尽天下原版报章了。然而电子报纸方便了读报的同时却又让那些喜欢剪报收藏的人感到不便，还好一些读报软件也提供了剪报功能，比如“8点报”就是一款非常人性化的报纸，有了它，再配合电子图书制作软件“PocoMaker（魅客）”，就可以方便地制作出属于自己的精彩电子剪报本了（“8点报”下载地址：http://www.duote.com/soft/12463.html）。“8点报”需要注册，在其主界面中单击“账户登录”



（图1），单击“申请账号”可连接到申请网页，根据向导简完成注册后使用申请到的账号登录。

“剪下”喜欢的文章

读报过程中遇到想保存的文章，单击报纸上方工具栏中的“剪报”按钮，选择一种样式，然后拖动鼠标，把想要剪下来的内容用鼠标框选中，松开鼠标后会弹出“裁剪区域内容”窗口（图2），这里应设置好“存放目录”“内容标题”“内容类别”，以便保存收藏和以后阅读。单击“开始裁剪”按钮，完成剪报操作，剪报默认以“日期+报纸名称+版次”命名，以BMP格式保存到设定好的目录中。

剪报也做电子相册

当剪报内容较多时，我们需要将它们制成电子相册，以方便后阅读，笔者选择“PocoMaker”制作（下载地址：http://download.it168.com/79/80/5456/）。

“PocoMaker”可以一次性导入多个图片文件。单击其主窗口中的“整批导入”，找到图片保存目录，选择所有需要制作成电子相册的剪报图片，然后单击“打开”，完成图片导入（图3）。单击页面下方的“下一页”可以浏览其他图片内容，有不需要的图片可以使用鼠标右键快捷菜单删除，有需要更换的，使用页面右侧的替换工具替换。

需要生成电子相册的剪报图片导入完成后，在预览过程中如果感觉一些图片显示比例不合适，可以通过“软件设置”窗口对相册中的图片显示比例适当调整，还可以通过改变右侧工具栏中的“图片”标签下的“宽”和“高”对图片的大小进行设置。除此之外，还可以设置剪报相册的封面、目录以及封顶，令成果更加美观。



导入图片完成后，在“第二步：生成相册”标签下，选择一个相册图标，然后设置任务栏标题，设置好保存目录，单击“生成”，完成剪报本的制作。电子剪报本制作完成后，既可以保存在自己的电脑中，也可以通过“PocoMaker”的上传功能保存到网络中。如果有兴趣还可在电子剪报册制作过程中添加进一首轻音乐，边读报边欣赏音乐。P



编者按：前几期介绍了各种实用小招式，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn。



搜索网盘资源无须海底捞针

■湖北 感恩的心

如今提供网络硬盘服务的网站有非常多，但有个问题，如何才能从众多网盘站点中快速找到想要的资源呢？“海海搜嗖”可以帮忙。

首先在浏览器中打开海海搜嗖站点（http://www.hihisoso.com/），截至目前，该站点不仅能搜索国内Rayfile、Damipan、Brsbox等诸多著名网盘的资源，国外的一些网盘中的资源它也能一并搜索。搜索方法很容易，只需将自己需要搜索的关键词输入到上方搜索空白框内，然后单击一侧的“搜索网盘”按钮（图1），片刻之间，搜索结果便会在新窗口中罗列出来，要下载哪个，单击名称进入即可（图2）。



电源设置，让笔记本持续下载

■四川 Apple

Win7默认会在预设的一段时间后自动进入到睡眠状态，如果经常挂机下载，应按以下进行设置：

依次点击“控制面板→硬件和声音→电源选项”，在为计算机选择相应的性能模式后，点击后面的“更改计划设置”按钮，将“接通电源”下面对应的“使计算机进入睡眠状态”设为“从不”（如图），最后点击“保存修改”完成设置，这样电脑就能长时间处于工作状态，持续为我们下载网络资源。



英文版ESET产品官方下载方法

■山东 evilbat123

有些用户可能会用到英文版的ESET反病毒软件，但是在ESET的英文官方网站http://www.eset.com/，有些内容需要正确的“用户名”和“密码”才能访问（图1）。其实我们可以在此时单击“取消”，复制这时浏览器地址栏中的地址（图2），然后用迅雷新建任务下载即可。

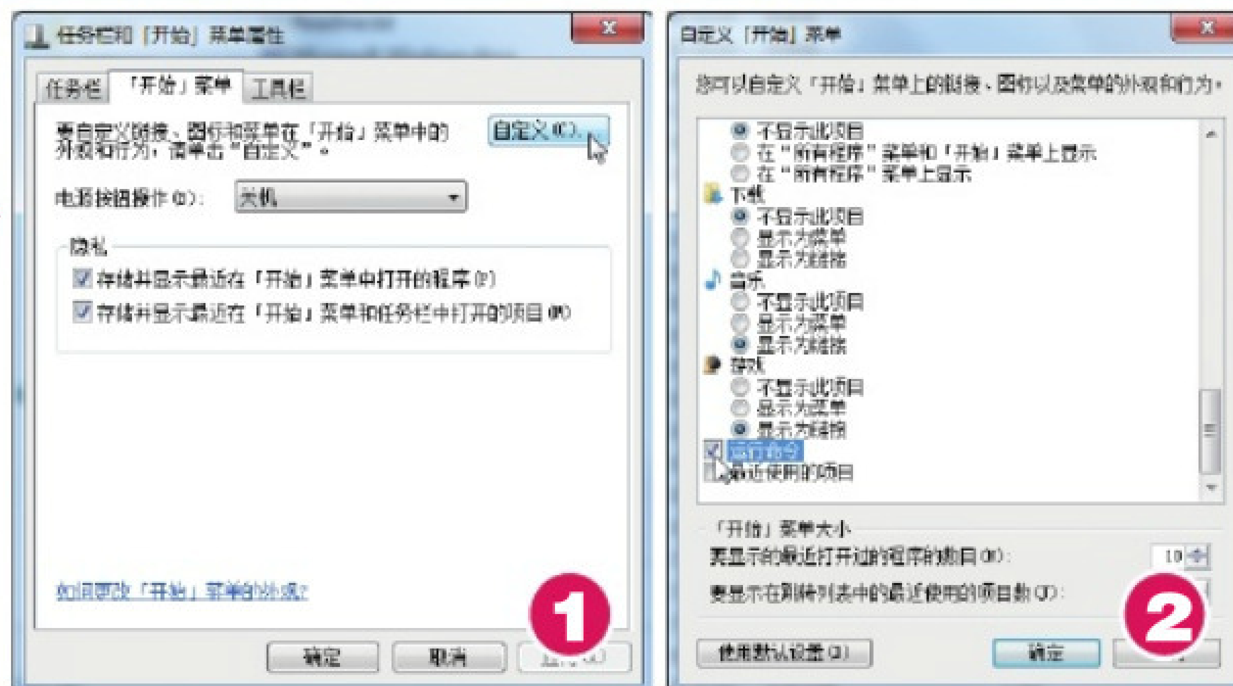




Windows 7使用“运行”两招

■山东 王霞

在Win7中，或许你发现开始菜单中的“运行”不见了，如果你想让“运行”显示在“开始”菜单中，应右键单击“任务栏”，选择“属性”，再切换到“开始菜单”选项卡，单击“自定义”（图1），滚动到窗口的最下方，勾选“运行命令”前的复选框（图2），单击“确定”按钮即可。除此之外，还可使用“Win+R”将其调出。





客座专家 龚胜

关键词：智能手机　变慢

问：我以前一直使用非智能手机，最近买了一台多普达智能手机，感觉其反应明显比之前使用的手机要慢，而且在使用一段时间后速度越来越慢，我的其他朋友用的诺基亚、摩托罗拉等智能手机也存在类似问题，不知原因何在，如何解决？

答：智能手机都采用了开放式的操作系统和比较通用的CPU，简单地说，智能手机有点像一台微型化电脑，可以安装各种第三方软件。由于其工作负荷天生就比普通手机要重，因此尽管现在智能手机硬件配置越来越高，但执行速度较慢的问题并未得到根本改观。另外，智能手机支持多任务的特性，是导致其越来越慢的重要原因。以多普达智能手机采用的Windows Mobile操作系统为例，这类手机上我们常常同时执行多个程序，但很多程序并不具有退出功能，必须进入任务管理器才能彻底将程序关闭，而不少智能手机初级玩家并不知道这点，随着后台执行的程序越来越多，反应自然就变慢了。

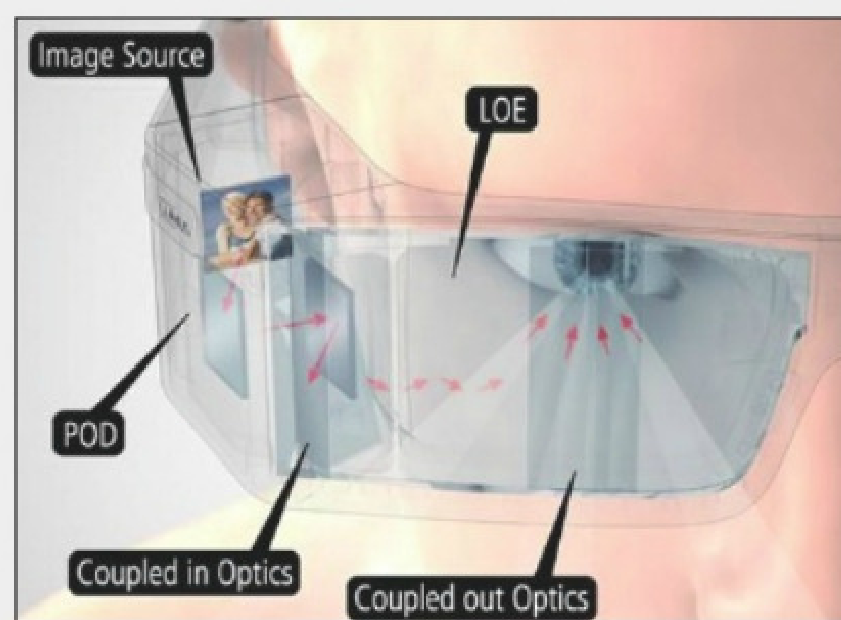
其他智能手机情况也是类似的，要解决这个问题，不同系统有各自的方法，比如Windows Mobile系统我们可安装第三方任务管理器来方便地关闭程序。对塞班（Symbian）系统，按住“笔形键”不放会弹出一个任务管理框，显示所有正在执行的程序，选中需要结束的程序按下C键即可。同时，我们要养成良好的使用习惯，比如只安装必需的程序，每天至少关机重启一次，定时彻底清理系统等。

智能手机可同时执行很多程序

关键词：大屏幕　电脑　显示

问：我是名游戏爱好者，打算在大屏幕上玩游戏，请问该选择液晶电视还是等离子电视呢？如果有可能的话，甚至希望能在外出游玩时也能有大屏幕“伺候”，请问要做到这点有何好建议？

答：随着3C一体化进程的加快，各种大屏显示设备也开始普及，电脑连接大屏幕有很多选择，一是连接大屏幕平板电视，目前主要有液晶和等离子两类，各有优缺点，液晶电视主要优势是分辨率较高，能支持1920×1080的全高清物理分辨率。等离子电视的最高物理分辨率目前也能达到1920×1080，其优势在于画面无拖尾，色彩表现也比液晶要好一些，缺点是功耗相对较高。二是选择投影机，和大屏幕平板电视相比，其优点在于使用灵活方便，但使用成本较高，而且在分辨率和画质上也比大屏幕平板电视要差一些。



眼镜显示器的组成

如果需要在外出游玩时也能享受到大画面，目前有两个选择，一是使用便携投影机，现在还有一种微型LED投影机，非常小巧，但其亮度和分辨率都较低，需在全黑的环境中使用，效果一般。二是选择眼镜式显示器，这种新奇的产品可以让你随时获得超临场感的视觉享受。当然目前这种产品价格还比较高，分辨率也仅能达到800×600（SVGA）的水平。

关键词：Win7　远程办公

问：最近我打算将公司电脑的操作系统升级到Win7，我对其中的DirectAccess和BranchCache功能比较感兴趣，请问这它们是如何工作的，又是如何保护重要数据安全的？

答：Win7中DirectAccess是一项突破性技术，能让员工通过互联网安全无缝地连接企业网络。DirectAccess有些类似VPN（Virtual Private Network），通过在客户端计算机与企业网络间自动建立双向安全连接来实现相应功能，DirectAccess是基于标准技术基础，如Internet协议安全（IPsec），这是一项通过验证和加密帮助保护IP流量的协议，以及Internet协议第6版（IPv6）等，IPsec被用来对计算机和用户进行验证，允许IT人员在用户登录之前来管理计算机，可以要求用户使用智能卡进行验证，还利用了IPsec来对互联网通信进行AES加密。

在进行远程访问企业网络时，BranchCache可以帮助增强网络对于中央应用程序的响应能力，使用户感觉在自己的局域网办公一样。BranchCache还有助于减少对广域网的使用，当启用BranchCache时，从内部网络和文件服务器访问的数据副本会缓存在本地电脑，当相同网络的另一个客户要求使用该文件时，客户端能够从本地下载，而不需要通过广域网下载相同的内容，而且这是在不降低数据安全性的情况下实现的。

关键词：开机提示　非法操作

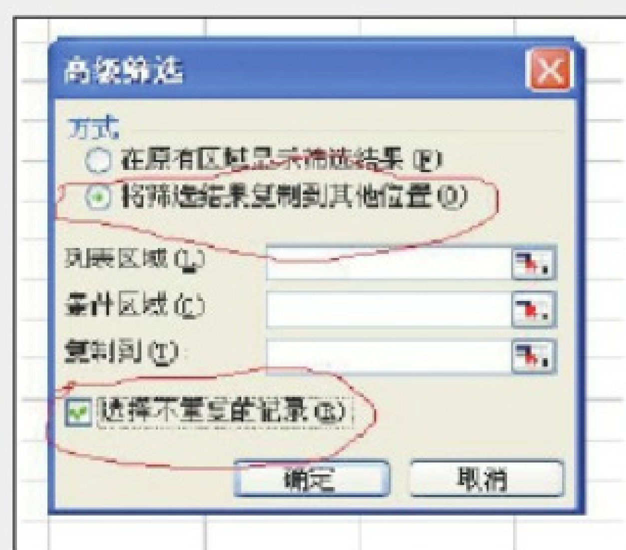
问：我是《大众软件》的忠实读者，同时也是一名年过七旬的老年电脑爱好者，最近不知什么原因，我的电脑一启动系统就提示“非法操作”，打开“详细信息”上面注明“Rundll32”出现问题，请问是什么原因？

答：开机后出现“非法操作”的原因有很多，软硬两方面的原因都可能，比如系统散热不好、内存、主板等配件质量有问题等都可能导致此问题，可以通过“替换法”来确认具体是哪个硬件的问题。软件方面应首先考虑是否感染了病毒，用包含最新病毒库的杀毒软件进行查杀，清除病毒后即可解决。

关键词：Excel表格 重复记录清理

问：日常工作中，我经常要将一些Excel表格中的重复记录挑选出来并删除，只凭手工挑选的方式效率很低也容易出错。请问有没有什么好办法可以快捷地将这些重复记录找到？

答：你可以试试下面的方法：打开包含着重复记录的Excel文件，选中所有记录，点击“数据→筛选→高级筛选”命令，勾选“选择不重复的记录”复选框，然后将筛选方式更改为“将筛选结果复制到其他位置”并设置好目标区域。点击“确定”之后，新位置上出现的记录便是已经筛选好的了。然后，我们再通过手工方式，就可以轻松且准确地清除掉原有记录，并将新记录拷贝回原位置。



Excel中的重复记录清理

关键词：大容量内存 优化

问：我的电脑原来为1GB内存，最近我又买了一根2GB的内存，将电脑内存升级到了3GB，但感觉整机性能的提升并不明显，请问应如何优化大容量内存的使用呢？

答：首先请关闭虚拟内存，这样系统在正常使用过程中就基本不会与速度较慢的硬盘打交道了。其次可将部分内存划为虚拟硬盘，比如用Ramdisk可在物理内存中划分出一部分空间虚拟为硬盘。这样我们可将一些读写频繁而又不用长期保存的文件（比如IE缓存或其他临时文件）转移到其中去，从而提高读写速度。另外建议开启Vista系统的Superfetch内存管理功能，它可以记录、识别用户最经常用的软件组合，并智能预加载有可能使用的软件到内存中，可以让常用软件启动更快。

DRAM Timing Selectable	Manual
- DRAM Clock	DDR400
- CAS Latency Time	2.0
- Row Cycle Time	11 Clocks
- Row Refresh Cycle Time	13 Clocks
- RAS# to CAS# Delay	3 Clocks
- RAS# to RAS# Delay	2 Clocks
- Min. RAS# Active Time	6 Clocks
- RAS# Precharge Time	2 Clocks
- Write Recovery Time	2 Clocks
- Write to Read Delay	2 Clocks
- Read to Write Delay	3 Clocks
- DRAM Command Rate	1 T
- Burst Length	4 beats
- Bank Interleaving	Enabled
32 bit Dram Memory Hole	Auto
MTRR mapping mode	Continuous

优化BIOS中内存参数设置

最后，正确的BIOS设置对内存性能也有较大影响，比如一定要在BIOS中开启类似“Memory Remapping Feature”这样的选项，内存容量才能被完全利用。而“1t/2t timing command per clock”“cas latency control”等参数也对内存性能有较大的影响，通常设置值越低，内存性能就越高，但稳定性能也越差，请根据实际情况进行调整。

关键词：SB Live!性能提升

问：我有台老电脑使用创新SB Live!声卡，感觉其效果挺不错，最近这台电脑坏了，我将这块声卡拔下装在新电脑上，希望其性能可以得到进一步提升，看到有相关文章说可以通过安装Audigy2驱动程序实现，但我未能成功，请问具体应如何操作？

答：SB Live!声卡的确是款很经典的产品，不仅其音质和EAX环境音效相当出色，而且不断升级的驱动程序和应用软件，也使其时时焕发新活力。对于使用创新SB Live!系列声卡的用户可以通过安装Audigy2的驱动程序和配套软件以提升原声卡的功能和音质。具体步骤如下：


经典的SB Live!声卡

首先要屏蔽WinXP自带的SBLive!声卡驱动程序，进入C:\Windows\Inf（系统隐藏目录），找到其中的wdma10k1.inf文件，将其改名保存，再进入“设备管理器”，在这里卸载WinXP自带的SBLive!声卡驱动程序。然后下载可在SB Live!全系列声卡上实现全自动安装Audigy2中文软件的一体化安装包安装即可。安装了Audigy2的驱动和软件后，新的EAX音频特效，具有可为耳机增加多声道环绕效果的“CMSS 3D”功能，此外还有非常实用的音频去噪、时间缩放等功能，能让你的老声卡焕发青春。

关键词：共享文档 删除 用户权限

问：我发现在WinXP中打开“我的电脑”后，会看到一个“共享文件夹”，感觉该文件夹可能会带来安全隐患，平时也很少用到，请问是否能让其在“我的电脑”中消失？另外，来宾用户与系统管理员的权限有何区别？

答：你可以按下面步骤来删除共享文件夹：“开始菜单→运行→REGEDIT→回车”，打开注册表编辑器，把HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\MyComputer\NameSpace\DelegateFolders下的{59031a47-3f72-44a7-89c5-5595fe6b30ee}键删掉，重启后共享文件夹就不存在了。注意在删除前可将该键值导出备份，以后要恢复共享文件夹只需直接导入备份文件即可。

WinXP在安装好后，系统默认有两个账户：Administrator（系统管理员）和Guest（来宾用户），这两个用户的权限从字面理解就有非常大的区别。Administrator（系统管理员）是拥有系统的最高权限和对所有系统资源的控制权。而Guest（来宾用户）权限是非常低的，仅具备对部分资源的访问权，限制非常多，比如无法安装新设备等。尽管Guest用户权限不高，但仍是系统受攻击的一个“后门”，最好将其停用。除了这两个用户，你还可以根据需要再创建一些受限用户，其权限介于二者之间，供一般日常使用。P



Windows中三种不同类型的账户

3时代
——2010年新技术格局解析

■北京 黑框、墨汁做寿

"三来三去"的移动新时代

众所周知"3G"中的"G"是英文Generation的简写，"3G"即第三代通信技术。可是在中国，似乎与"3"特别地结缘，我们的"3"不仅单指通信技术，还同时包括3种不同的高速无线通讯技术、3家不同的通讯运营商、3种不同的手机终端……因此我们所面对的固然是通讯史上的3G时代，但另一方面，也同样是3个不同的选择、3个不同的分流，这很凑巧很有趣，也很挠头很麻烦。对于新接触这些东西的用户而言，大局虽明显（天下三分），但细节上却是一团混乱：买什么样的手机，要不要换运营商，原来的手机卡还能不能接着用，原来手机卡上的功能是否能保留……如果你也正为这些问题困扰，但愿以下文章能为你稍稍解惑。

一、三种制式的选择

随着3G的平民化推进，笔者在网络上发现了不少用户的提问，很多都是关于制式的。其中有一个比较有趣的问题：有些用户从中国移动转向到中国联通，因为自己的手机是支持WCDMA的（只有联通支持WCDMA），结果呢，却发现原来可用的EDGE反而不能使用了！自然大为不满。EDGE虽然是属于2.75G技术，但在向3G过渡的过程中仍占一席之地，笔者估计未来至少两三年之内都还可见到它的影子。因此这虽然只是个小例子，却充分说明：对制式的了解，对于你在未来3G中的选择，非常有必要。

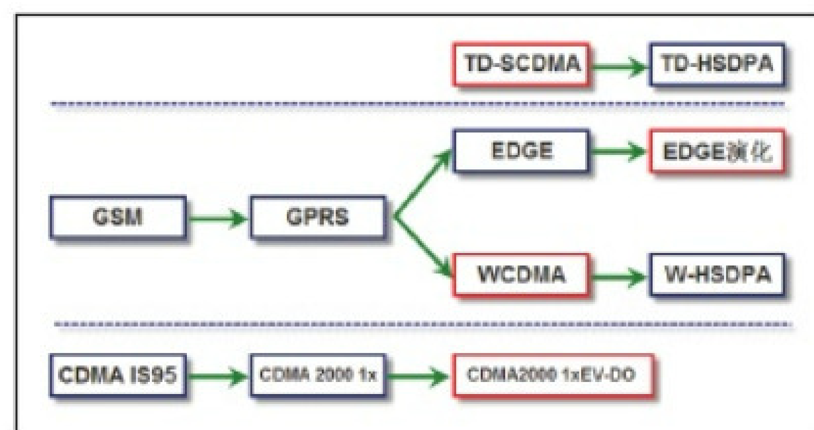
在了解我国3G的现状之前，让我们先来看一下主流无线通信技术的演变途径。按照国际电信联盟（ITU）



网民疑虑为何换号后不可用EDGE

的标准，目前3G包括7种技术标准，而CDMA2000、WCDMA、TD-SCDMA则是国内最需关注的3种主流标准。大家都知道CDMA传统被称为C网，而WCDMA则是从GSM基础上演化而来，隶属于G网；而我国新出的TD-SCDMA则是新生儿，目前我国是唯一应用该技术的国家，从技术上来讲，它与C网、G网均无紧密联系，如图2——移动通讯技术演化图——所示，红框中均为3G技术。

其中颇为有趣的是EDGE。该技术被认为GSM系列的一个2.75G

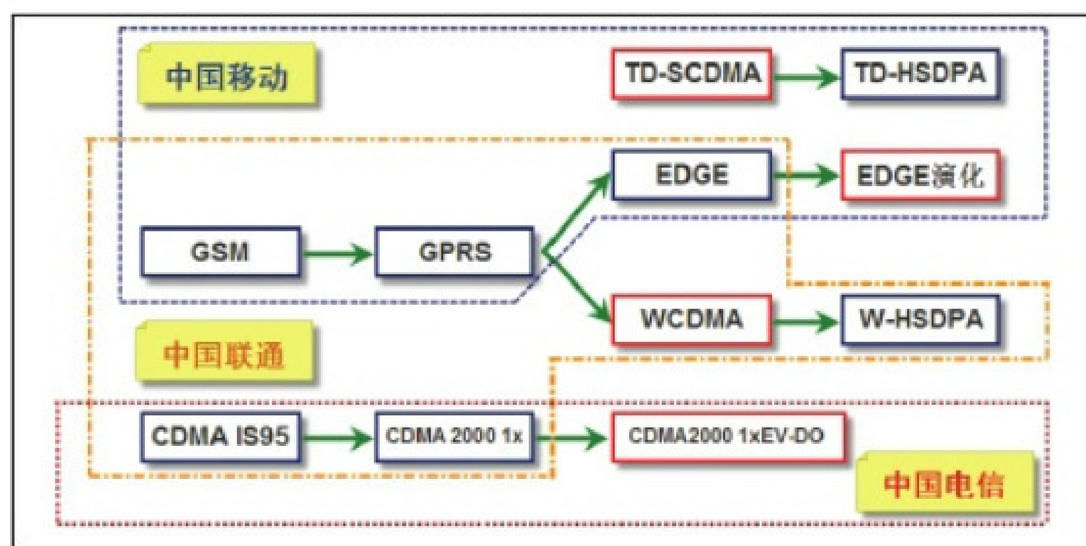


主流无线通信技术演化途径（CDMA2000 1×即之前大家俗称的CDMA技术，EV-DO为该技术的3G版，即现在大家所称的CDMA2000）

演化，理论下行速度236.8kbps（27.8kB/s），通常被认为是GPRS和WCDMA之间的一个过渡环节。但很有意思的是，国际权威组织GSA和3GPP所给出的演进路线上，EDGE被排列在与WCDMA平行的位置，并且目前EDGE也已发展出自己的演化版本，该版本的速度将是现有版本的3倍，实际已达到3G的标准。与之相配的另一事实是，从GPRS升级到EDGE的成本很低，现在许多欧洲国家都采取了EDGE与WCDMA并行发展的策略，利用EDGE进行全国性的覆盖，在重点的大中城市热点地区升级到WCDMA，同时满足高速率的数据需求以及更多容量。而在我国，EDGE技术看似低调无名，但底层却波涛汹涌，甚至很可能极大影响到未来你我的3G通信生活（请看后文分解）。

在3G牌照正式颁发之前，中国移动已在许多大城市正式升级支持EDGE，以与联通的CDMA抗衡（大家都知道GPRS速度不敌CDMA）；而联通传统上是经营C网，但近年来也开始向G网进发，在国内的部分城市，特别是南方沿海城市，也开始逐步升级EDGE，只是覆盖率尚不如中国移动（这也是前面提到的换了联通号后无法连通EDGE的原因了）。

但3G牌照的颁发与经营领域划分，瞬时让两家的计划大为打乱。我们来看如图3所示：中国移动作为G网的最大运营商，按照技术演化途径，本应继续升级至WCDMA业务，但却因实力最强，被国家赋予了发展新生TD-SCDMA的重任；中国联通虽然G网、C网通吃，但C网上的强项无人可比，按照技术演化途径，本应升级至3G版的CDMA2000，但却被分配了原属于G网系列的WCDMA业务；而剩下的CDMA2000，则被分配给新入场者中国电信。



我国无线通信运营商业务的变迁

由于经营历史与工信部新规划的同时作用，中移动现在将主营GSM、GPRS、EDGE、TD-SCDMA（四者可在同一张手机卡上兼容，但老卡无法支持TD），联通则经营GSM、GPRS、EDGE、WCDMA（CDMA与后四者不能在一张卡上兼容），而电信的主营项目无疑就是CDMA和CDMA2000。

这种与技术演化途径不同的业务划分，无疑会导致一些特别的经营行为。首先，联通在较长一段时间内，由于WCDMA的技术成熟度非常高，速度也快于EDGE初始版，将会主推WCDMA，而逐步停止EDGE业务的发展；其次，中移动扛下TD重担的同时，也不愿意在高速数据业务上拱手于人，在TD业务的奠基初期，必定仍要倚重于EDGE，目前，移动已斥巨资成功进行升级版EDGE测试，其速率较EDGE初级版提高约一倍，实际已达到3G标准，与WCDMA、CDMA2000的初级版不分伯仲！

众所周知，要加入3G往往需换号，但是EDGE却是平滑的，只要EDGE信号有覆盖、手机终端支持，就可原号直接使用。那么至少移动的原来用户，就有了一个新的选择。

二、终端手机的选择

3G上网的终端，与之前传统的无线上网一样，有手机上网、上网卡、上网本等3种选择（区别于WIFI，这里仅指利用通讯无线信号上网的技术）。手机与上网本都是内嵌上网模块，插入手机卡后就能直接在终端上网；而上网卡则是一个中介设备，需将手机卡置入，再插入到笔记本的对应接口才可实现上网（如果上网卡采用USB接口设计，那么也可用于台式机），该方法虽较复杂，但胜在灵活，同时不受手机自身功能影响。目前这3种产品皆有上市，但是由前一部分的说明可知，无论你选择哪一种产品，重中之重都是要与制式相匹配。相信只要仔细阅读过前文，你就会整理出如下大原则：只要是选择移动，你就要关心TD-SCDMA以及EDGE；如果选择联通，就要考虑WCDMA；若是准备接受电信的新服务，那么CDMA2000则必须考虑。

1.中国移动上网终端

以上提到，中国移动在兼顾TD网铺设的同时，也以EDGE作为重要补充，这可能是后者的技术成熟度以及硬件铺设成本较低的缘故，另外EDGE也有良好的向下兼容性。因此，在选择移动上网终端的过程中，笔者建议：EDGE+TD的双模产品，是最应优先考虑的；如果单选TD模式，那么请尽量选择新上市的产品，特别是手机更应如此（2008年TD的试商用，笔者曾经参加，可以说终端手机产品的质量不如人意）；若是不想踏入TD行列，那么单一的EDGE类产品，也不是说很落伍，从移动近来的一系列动作来看，EDGE未来两年是不会让用户失望的。

这里要特别提一下的是移动的OPhone手机。该手机采用OMS操作系统，基于Google Android系统修改，无论是稳定性还是可拓展性，都有一定保证，也是未来选择移动3G手机终端的重要考虑对象（但要注意，不是所有的OPhone手机都支持TD！）。不过目前该类手机的问题是价格居高不下，普及还有待时日。

联想O1/ET70手机

联想是中国移动在3G手机终端产品最重要的合作伙伴之一。其首推的联想O1也成为关注的焦点。该手机采用OMS系统，各方面都有不错表现，内置的CMMB手机电视是最有特色的功能之一，用户可直接使用其收看电视节目。O1支持TD制式，而另一款几乎与其外形完全相同的



ET70，则支持EDGE，可将其看作O1的EDGE版。

联想TD210上网卡

该卡的形状更像是一个“盒”。它同时支持TD-SCDMA和EDGE双模，是对中移动目前3G策略的一个有力支持。此外，当搜索不到3G信号时，上网卡还能自动跳转到2G，使用GPRS信号。上网卡内置驱动软件，使用方便。



中兴MU330上网卡

相比前面的TD210，该上网卡则显得非常轻巧，体重仅有30g，插在电脑上与U盘十分相似。该上网卡同样支持TD-SCDMA/EDGE/GPRS多模式，并可在随机软件中设置信号优先选择。



三星NC10（TD）上网本

三星NC10是一款广受欢迎的轻薄上网本，因此也成为运营商们不错的定制选择之一。这款TD版的3G上网本，内置SAMSUNG CMCC Modem，支持TD-HSDPA/EDGE智能切换。此外，联通、电信也定制了该款产品，分别内置自家3G模块，下文不再重述。



2.中国联通上网终端

相比于中国移动的TD终端，联通所倚仗的WCDMA无疑要成熟得多，由于在国际上已经有了广泛的应用先例，因此很多支持G网技术路线的终端，较高端的产品都会支持WCDMA，而联通的网络对这些产品是完全兼容的。因此，在终端上的选择，WCDMA无疑具有天生的优势。不过如前所述，由于在技术演进的路线上，EDGE和WCDMA是同时基于GSM的，并且WCDMA较EDGE初级版要快要高级，因此一般来说，支持WCDMA的终端，几乎也全部支持EDGE。这样就产生了以下两个结论：1.由于联通未来较长一段时间内将主要建设WCDMA，而忽视EDGE，因此若选择联通3G网，在全国大部分地区，EDGE功能将可被遗忘；2.假如你不追求中国移动的TD信号，那么作为支持EDGE的手机，它同样也可用于中国移动的高速网络，别忘了，移动已经在建设网络支持EDGE演化，它的速度同样不慢！

苹果iPhone 3GS手机

提到联通的3G，可能就绕不开苹果的iPhone。最近中国联通定制的iPhone手机已正式开卖，开卖的产品都是最新的iPhone 3GS，固件也是最新的iPhone OS 3.1.2版本，有多个存储容量可选。“行货”与“水货”在功能上的区别，在于依照我国现有政策，取消了手机上的Wi-Fi功能。此外，引进的iPhone手机不锁网，除了联通卡，也能使用中国移动的手机卡。该手机作为行货的吸引力除了三包之外，可能最重要的还是联通与之配套的套餐优惠。



诺基亚N97 Mini手机

作为诺基亚的当红小生N97，2009年底又推出了一款新的Mini版。该版推出固然是希望引起新的关注，但更重要的可能是新版中增加了对WCDMA的支持，而在原版中仅支持GPRS和EDGE。新版外型较原版小巧，因此除屏幕稍小外，其余规格基本与原版一致。



HTC Hero手机

HTC是Google Android系统的金牌合作商，这款产品是HTC的第三款Google手机，因此俗称为“G3”。手机采用Android 1.5操作系统＋自设计的HTC Sense主界面，支持多点触控；在制式上它支持GSM/GPRS/EDGE/WCDMA，是一款纯正的3G手机。



华为E1750上网卡

华为专为联通定制的一款上网卡，支持GPRS/EDGE/WCDMA制式。硬件内置上网软件和驱动，很是方便。目前该卡销售时，多以消费套餐捆绑打包形式出现，若是你打算用它来尝试中国移动的EDGE，要注意



购买单独产品。

宏碁Aspire One（WCDMA版）上网本

加入WCDMA模块的Aspire One，摇身一变成为3G上网本。产品中内置高通出产的Gobi无线网卡，兼容性好，可在全球各WCDMA网络中通用，连接速度的稳定性也相对较高。另外，该上网本也有移动TD和电信天翼定制版。



3.中国电信上网终端

相比于另外两家，中国电信的终端情况最为简洁明了，只要将目光瞄准CDMA2000 1X EV-DO即可，不需再有更复杂的考虑。

多普达S900c手机



由多普达公司为电信“天翼”品牌所定制的一款手机。该手机的原版S900知名度非常高，钻石外壳的设计让人印象深刻，而这款S900c将制式转为CDMA2000，同时在细节上也进行了改良，是电信3G手机中的一个好选择。

华为EC169上网卡

外观非常讨巧的一款CDMA2000 1×EV-DO上网卡。产品外形为流线型设计，USB接口采用了独特的折叠式设计，使用时只要向外展开即可看到接口，而这种设计也能让该其垂直地立于笔记本的USB接口之外，颇具个性。



华硕Eee PC 1000HC上网本



华硕Eee PC一直以来可谓名声在外，而为配合电信的3G战略，华硕也推出了内置CDMA2000 1X EV-DO芯片的新版产品。该产品的特色是配置规格较高，同时6芯6600毫安大容量电池也使其待机时间达到了6小时之长，引人注目。

4.双模上网终端

尽管3G运营已成水火相争之势，但就终端而言，各种制式并不是无法共存于同一产品。目前市场上也出现了同时支持多种模式的终端产品，以满足用户的多种需求。由于国际上，WCDMA和CDMA2000是最主流的两种3G制式，因此现有产品多为这两种制式的组合。以下仅举一例说明，不过有消息称，苹果将于2010年第三季度发布WCDMA/CDMA2000双模产品，若消息成真，那么未来iPhone在国内也将可用于电信的3G网络。

HTC Imagio（XV6975）手机

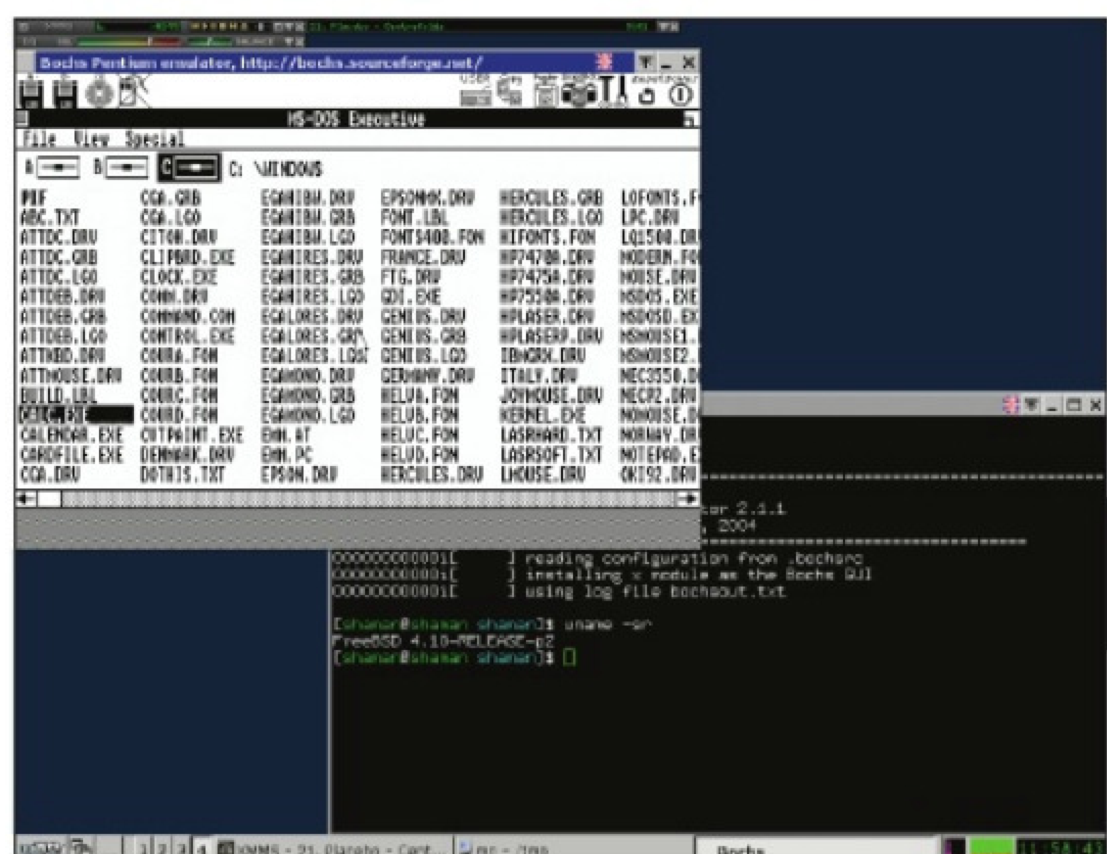


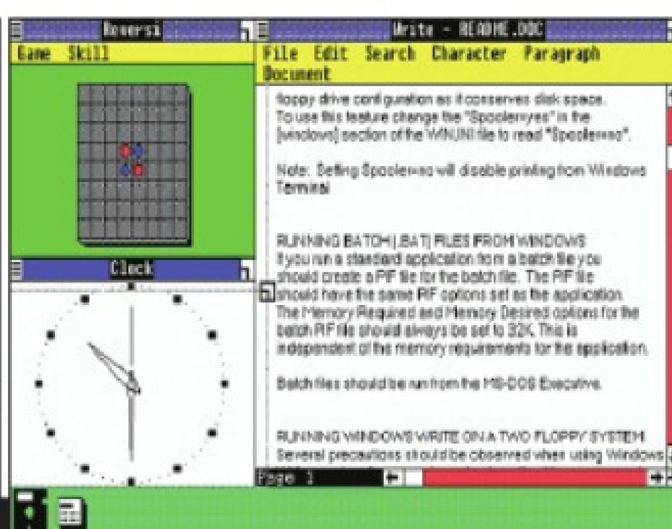
HTC于2009年底新发布的一款新手机，该手机采用Windows Mobile 6.5操作系统，各方面规格都在中上水平。但更吸引人的是，它同时支持GSM/GPRS/EDGE/CDMA/CDMA2000/WCDMA，除了TD之外，该手机基本上在国内通行无阻。

三、服务的选择

最后一个选择，可能也是最重要的选择，那就是3家运营商之间的服务。这些服务主要包括资费、网络覆盖和特色服务（例如中移动的CMMB手机电视服务，各运营商未来的手机网上软件商店等），由于目前国内的3G之战还在初始演绎之中，我们仅能从服务资费中窥得一二（以笔者的角度来看，目前各种套餐的最大问题是欠缺包时不限流量的类型，这可能是初期网络资源脆弱有限的缘故，未来理应会缓解），因此本文不再扩展讲述。只是提醒各位想进入3G的用户们，该方面的对比绝不可小视，选择时一定要多方收集资料，全方位了解后，再做最后的决定。

大路宽广通天下，USB 3.0及SATA3.0





丑小鸭一般的Windows 1.0

对于变化频繁的IT业界，每年甚至每个月，都会有很多新技术新产品新标准涌现，而其中大部分最后都会被合并、更改甚至消亡，最后留下的通常也要经过数次修补和更新，才能真正成熟和壮大。笔者认为这些新事物，通常一代只是尝试，二代才算实用，能顺利发展到三代的，恐怕就会真正独霸一方了。例如硬件方面，X32技术的处理器历经短命的386和成功的486，终于发展出了至今无与伦比的奔腾系列，这一处理器品牌已经延续了10年以上，至今仍然是英特尔的低端型号。而软件方面，从Windows1.0的简陋、2.0的少人问津到Window3.0的成功。至于各种标准方面，无线网络标准的发展无疑是典型代表，另外还有我们的电脑内部即将出现的新朋友——USB 3.0和SATA3.0。

一、通用接口，直连精彩世界——USB 3.0

USB，是Universal Serial Bus（通用串行总线）的简称，与目前电脑中大量使用的各种串行总线有所不同，它的主要任务是外围设备连接到主机的外部总线结构。

在USB名称中，我们可以注意到其中的“通用”二字，这正是它最大的特色，也是USB接口最初推出的首要目的。

随着计算机硬件飞速发展，外围设备日益增多，USB接口出现前，键盘、鼠标、调制解调器、打印机、扫描仪、游戏摇杆、MD播放器、移动硬盘等分别使用两种PS/2接口、COM接口、打印接口、光纤接口、IEEE1394接口等与电脑主机连接，如此多的接口类型，让用户在选购主板与外设以及连接它们的过程中叫苦不迭。同时这些接口大都需要关机插拔，否则容易造成软件问题甚至硬件损坏，在P&P（Plug&play即插即用）概念深入人心的情况下，也让用户对它们的技术水准难以忍受。



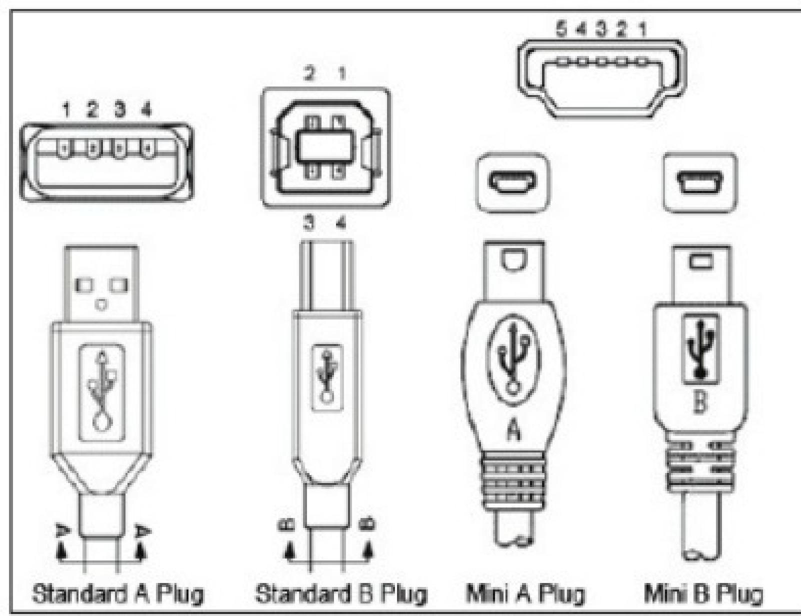
带有多种接口而显得拥挤不堪的主板I/O接口

而更新的各种数码设备如DC、MP3、各种闪存卡和闪存存储器、掌上游戏机等不断涌现，需要更加通用的接口来连接这些设备，否则会出现主板背部I/O接口数量和品种不断增长，南桥功能也不断扩展，同时线缆厂也要同时制造不断增加的各种线缆与接口，这些成本最终还将由用户承担。

1.USB技术的发展

在这种背景下，1996年由Intel、NEC、Compaq、DEC、IBM、Microsoft、Northern Telecom等业界大厂们合作制定的，以高通用性为标志的USB接口一出现，就受到广泛的关注。当然我们现在所说的第一代USB，实际上是1998年推出的USB 1.1接口。

标准USB接口采用扁平状接口，4针方式，中间的数据针略靠后，电源针略靠前，因此具有热插拔能力。而面对数量众多的外接设备，USB最多可以扩展至127个接口，对于家用甚至工业用户都绰绰有余了。



从USB 1.0时代开始的四种常见USB接口

USB 1.0接口的传输速率仅有1.5Mbps，尽管相对于大部分其准备替代的接口来说，这一速度已经足够，但对新推出的各种数码设备，其150kB/s的传输速度远远不足。例如在连接MP3播放器时，一个4MB的MP3文件需要半分钟的传输时间，即使是64MB容量的早期MP3播放机，也需要8分钟时间才能充满。因此很快速度更高的USB 1.1接口就取代了USB 1.0。

USB 1.1标准接口传输速率为12Mbps，但是一个USB设备最多只可以得到6Mbps的带宽，实际速度大约在500～750kB/s，这一速度相当于5X CD-ROM，或者大约0.5X的DVD-ROM，这一速度基本可以应对当时的数据传输要求，毕竟那时硬盘的主流容量也仅有2GB左右，但仍然缺乏面对未来的能力。

随着USB接口的广泛应用以及大容量、高速外部设备的不断出现，USB 1.1接口12Mbps的传输速率已经远远不足，厂商也同样认识到了这个瓶颈，于是COMPAQ、HP、Intel、Lucent、Microsoft、NEC和PHILIPS联合制定了USB 2.0接口标准，它将USB 1.1的传输速率提高了40倍，达到480Mbps，也就是60MB/s。

USB 2.0与USB 1.1在电气结构方面完全兼容，也就是说，USB 2.0设备可以工作在USB 1.1接口上，反之

USB 1.1设备也可以工作在USB 2.0接口上，我们会发现很多USB设备或者USB接口上标注有Full-Speed和Hi-Speed，表示它实际上是以USB 1.1或者USB 2.0速度工作。



USB 2.0设备使用的Hi-Speed标签

在2000年推出时，USB 2.0的速度确实相当出众，其实际传输速度虽然不可能有60MB/s，一般也能达到20～30MB/s，不仅各种外设，即使是外接硬盘和后来的大容量闪存、外接DVD光驱等海量存储设备采用USB 2.0接口，在速度方面也已经足够。

不过随着技术的进步，TB级别硬盘、大容量闪存硬盘、蓝光光驱、千兆网络等新的大容量、高速设备的出现，让USB 2.0的速度相形见绌，在与这些设备连接时也不堪使用了。

2.USB 3.0技术草案

2007年底，Intel、HP、NEC、NXP半导体以及德州仪器（Texas Instruments）等公司开始共同开发USB 3.0，并且在2008年推出了标准草案。



USB 3.0的标志，注意其SUPERSPDEED标识

USB 3.0具有后向兼容性，也就是可以兼容以前的USB标准，而其标称则为SuperSpeed USB。该技术的目标是推出比目前连接水平快10倍以上的产品，它不仅能采用现有USB相同的架构，而且USB 3.0的端口和线缆还将支持未来的光纤传输方式，速度将进一步提升，达到USB 2.0的20到30倍。USB执行论坛主席Jeff Ravencraft说："以25GB的文件传输为例，USB 2.0需要13.9分钟，而3.0只需70秒左右。"这里所说的25GB文件，正好是单面单层蓝光光盘的容量，Ravencraft同时表示，USB 3.0是为了未来五年的应用需求而制定的。虽然USB 3.0的速度并未最终确定，但按照2.0版的10倍进行计算，传输率将在5Gbps左右。而测试工程师则宣称他们还以25Gbps的速度进行了测试，相信这将是其在光纤方式下的速度。

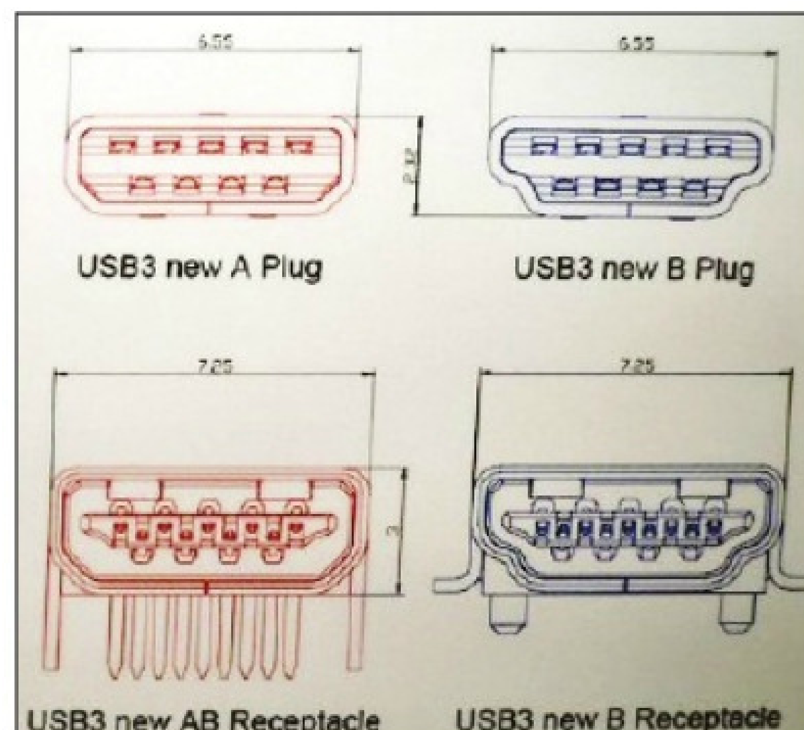
在这里笔者必须说明，下面关于USB 3.0技术的描述，相信绝大多数读者都无法理解，其实笔者也是勉强能理解一些而已，所以看不懂也完全正常。

USB 3.0将采用一种新的物理层，其中，用两个信道把数据传输（transmission）和确认（acknowledgement）过程分离，从而达到较高的速度。为了取代目前USB所采用的轮流检测（polling）和广播（broadcast）机制，新的规格将采用一种封包路由 （packet-routing）技术，并且仅容许终端设备有数据要发送时才进行传输。新的链接标准还将让每一个组件支持多种数据流，并且每一个数据流都能维持独立的优先级（separate priority levels），该功能可在视讯传输过程中用来终止造成抖动的干扰。数据流的传输机制也使固有的指令队列（native command queuing）成为可能，因而能使硬盘的数据传输优化。（这一段用斜体）

上面复杂的描述中，我们只要了解USB 3.0增加了新的专用数据通道，采用了更先进的数据管理方式，这两点就足够了。

3.USB接口结构

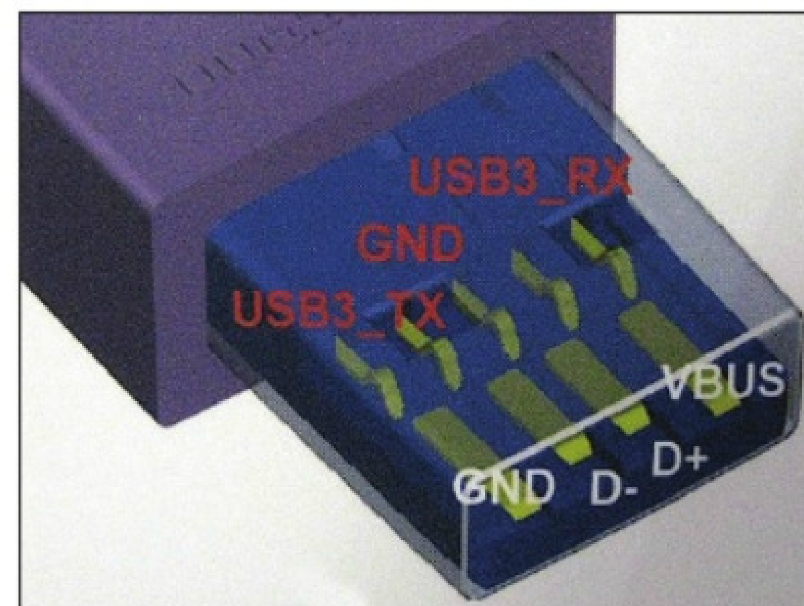
在2007年秋季IDF上，USB 3.0的接口规格及针脚定义也正式亮相了。其中Mini USB 3.0接口将分为A、B两种公口（Plug），而母口（Receptacle）将有AB和B两种，从形状上来看，AB母口可兼容A和B两种公口，其公口的针脚是9针，而2.0版的mini接口则是5针。

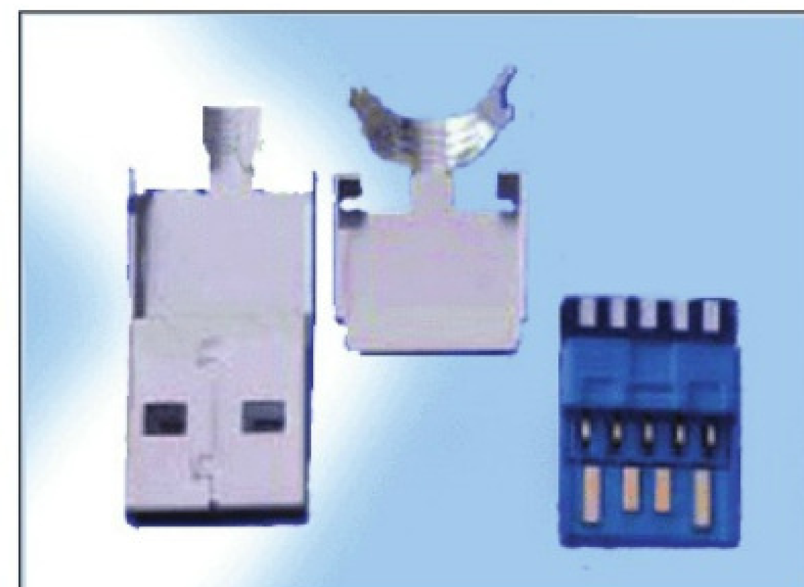


USB 3.0 mini接口

从标准接口中我们可以更清晰地看出，USB 3.0采用了9针脚设计，其中4个针脚和USB 2.0的形状、定义均完全相同，而另外5根是专门为USB 3.0准备的。

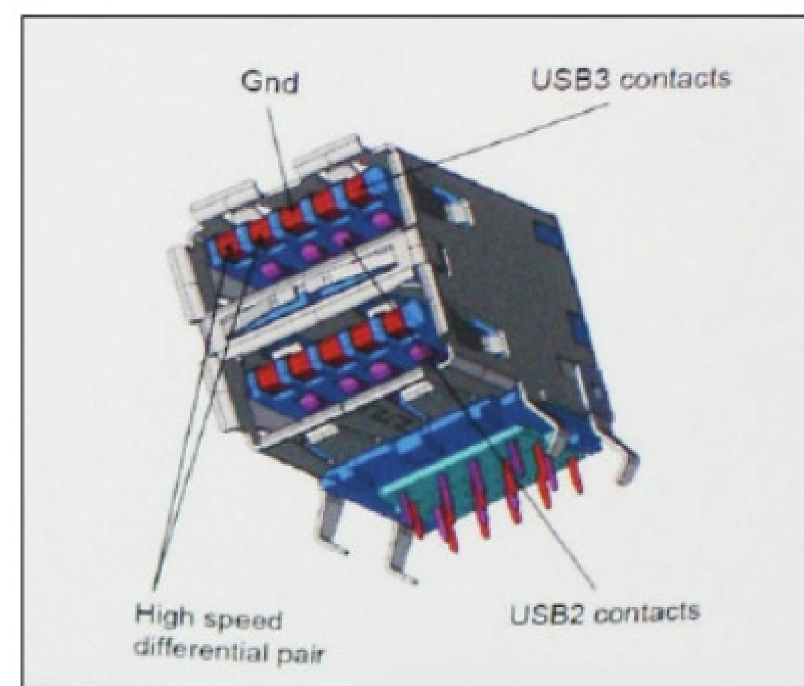
公口针脚





标准USB 3.0公口的针脚定义，白字指示为USB 2.0连接专用针脚，而红字指示为USB 3.0专用。

母口针脚



标准USB 3.0母口的针脚定义，紫色针脚为USB 2.0专用，红色为USB 3.0连接专用USB 3.0线缆中，如果不算编织（Braid）用线，一共有8根线，其中USB 2.0和3.0的电源线（Power）是共用的。

4.USB 3.0的问题和对手

对于USB 3.0，目前仍然存在着一些问题，例如对于最适合它的大

容量高速存储设备而言，除了传输速度，还必须提供更强的电流驱动。而USB接口目前供电能力存在500mA的限制，要驱动耗电更高的设备，必须设法突破这一限制。

而在保证供电能力和传输速度的情况下，很可能我们必须将USB 3.0的线缆长度限制在2m，相对于USB 2.0的5m要缩短许多，可能造成使用方面的麻烦。

另外因为供电的问题，USB 3.0可能仍然无法完全取代一些接口，例如IEEE 1394，后者可以提供高达8～40V的电压和5A的电流，远远高于USB 2.0甚至USB 3.0能达到的供电能力。而在速度方面，FireWire阵营也已经通过了最高速度3.2Gbps的S3200标准，并且在发展6.4Gbps标准。

而如果不能提供足够的供电，USB 3.0甚至相对无供电能力的eSATA都没有什么优势，后者采用外接供电方式，对高耗电设备反而是更加稳定的解决方案。


IEEE1394和eSATA近期将仍然占据主板宝贵的I/O接口位置

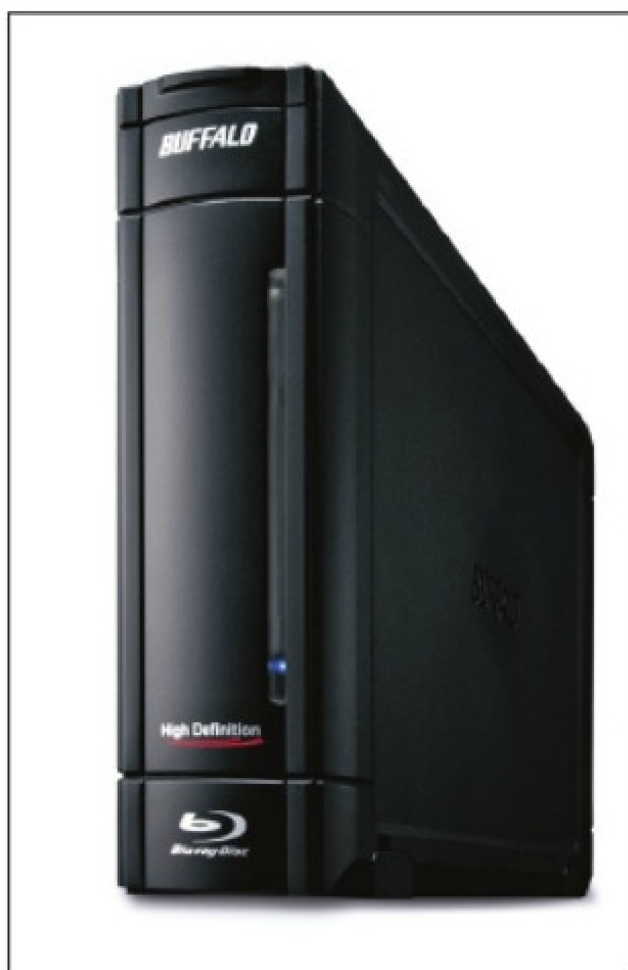
另外在市场方面，USB 3.0也存在一些问题，例如目前主要的芯片组厂商Intel和AMD已公布的计划中，近期都没有支持USB 3.0的产品。由于必须采用独立芯片，因此对主板来说成本要相应增大，因而型号与产量都较少，而对外接设备来说，可以使用的平台数量少，也让其采用USB 3.0技术的动力降低，所以型号与产量同样较少。

5.USB 3.0产品

而在2009年中，已经有多款USB 3.0接口产品出现在我们的视野中。

Buffalo BR-X1216U3

Buffalo的12倍蓝光刻录机，将是世界首款带USB 3.0的蓝光刻录设备，其可支持的规格包括：12×写入BD-R SL/DL，2×写入BD-RE SL/DL，16×写入DVD-R/+R，8×写入DVD-R/+R DL以及DVD+RW，6×写入DVD-RW，5×写入DVD-



RAM，40×写入CD-R以及24×写入CD-RW。附件中包括CyberLink PowerDVD 9 BD版、PowerDirect 8HE、PowerProducer 5、Power2Go 6、PowerBackup 2以及InstantBurn 5等软件，预计在2009年底或2010年初于日本上市，售价39 100日元（折合RMB3057左右）。

USB 3.0 ExpressCard转接卡



这款适配器由Fresco Logic制造，采用ExpressCard 34转换USB接口设计。不过美中不足的是只有一个接口，但由于ExpressCard+NEC USB 3.0芯片带来的高带宽，这种接口卡如果用来传输数据可以媲美3Gb SATA，4秒就可以传完500MB文件，而用USB 2.0则需40秒。

Point Grey Research高清摄像头

Point Grey Research装备有索尼300万像素IMX036 CMOS传感器的摄像头，可以每秒60帧的速度输出1080P高清图像，这种摄像头将使得复杂的图像应用程序得以在网络视频中实现，比如人脸识别（以前的摄像头传输速率慢，难以有效捕捉），同时还有Fresco Logic USB 3.0扩展卡，



可以帮助摄像头传输无损影像，但是这个产品将肯定会比较贵，刚出来的技术应用就是如此。

技嘉GA-X58A-UD7

作为技嘉的高端产品，GA-



X58A-UD7加入了USB 3.0以及SATA 6Gbps技术，与其特有的3倍供电技术一起组成了强大的“333”新一代主板标准，相信很快我们会发现这样的配置会出现在大量的高端主板中。

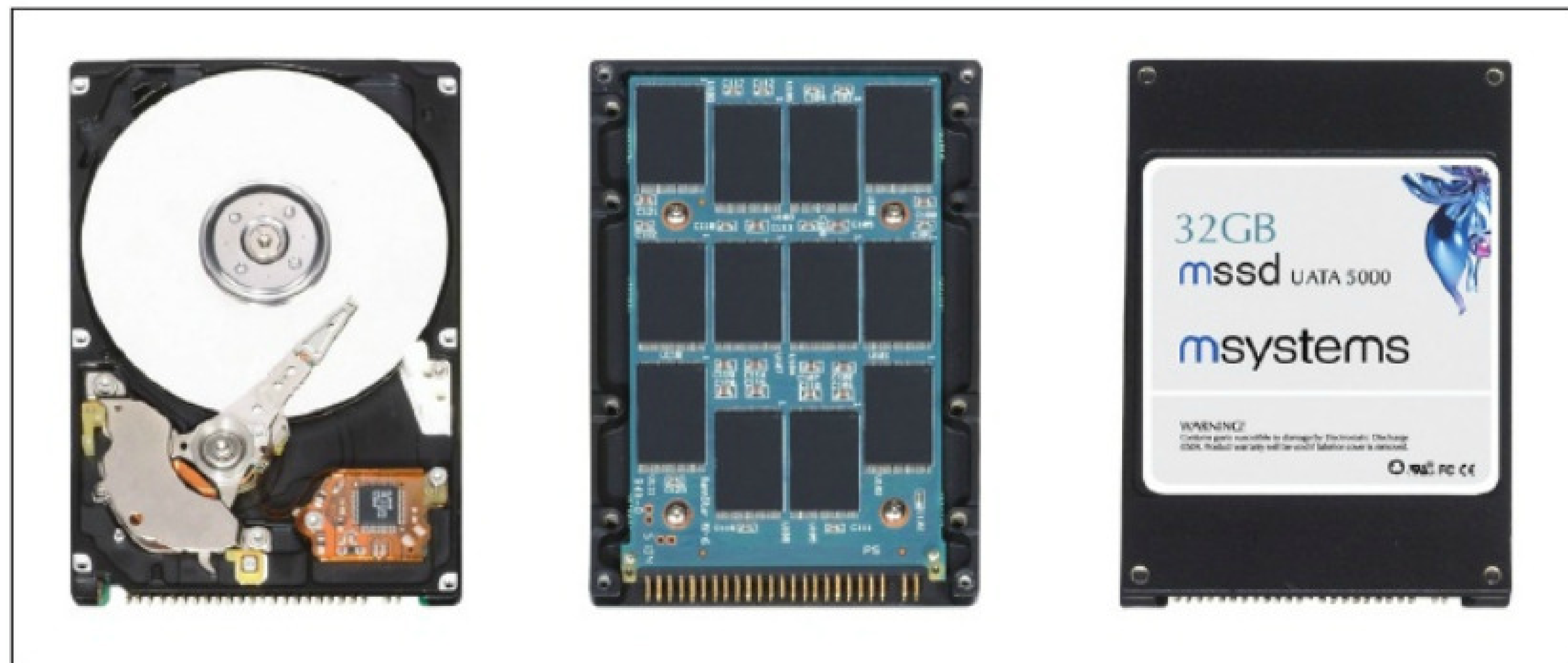
有趣的是，在制定USB 3.0标准的公司中，并没有当时已经通过大量自主产品而自信满满的AMD，以及主板芯片组三强之一的NVIDIA等一些业界比较重要的厂商。因此USB 3.0一度受到质疑，不过随着Intel答应提供更多的技术细节，这一波澜目前已经平息下来。但AMD似乎对此仍耿耿于怀，要等到2011年的Fusion处理器上才会支持这一技术。



5.小结

尽管仍然有着这样那样的问题，但USB 3.0已经成为了一个成熟的标准，而且它的出现，也符合业界与消费者的需求。因此USB 3.0无疑会在近期内得到广泛应用，并且随着成本的逐渐降低，成为我们身边最重要的接口。

二、超高速，海量存储一线牵——SATA3.0



不含机械结构的SSD与传统机械硬盘的内部对比

相对于USB而言，SATA是一种较新的接口，而且与早已成为市场绝对主流的USB接口相比，SATA甚至还没有达到完全统治市场的程度，其淘汰的对象——PATA目前恐怕仍在半数以上的电脑中服役。

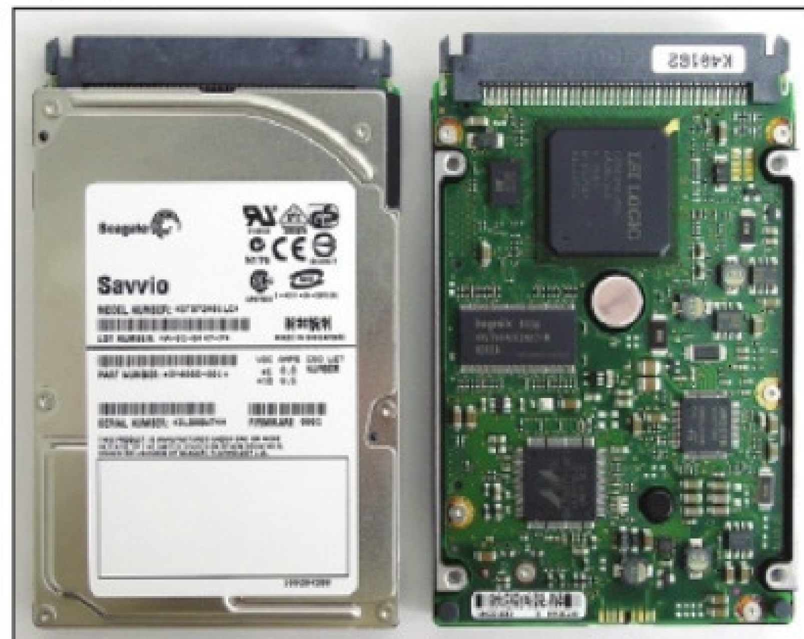
笔者经常说在电脑中，购买时费尽心思挑选的处理器、内存、显卡等单元其实很快就会失去它们的大部分价值，而不断增值，最后变成最重要部件的，却是通常由SATA接口负责连接的硬盘。也许在两三年前，对于大幅提升接口速度的做法，笔者还是觉着意义不大，毕竟对传统硬盘而言，受到电机转速、磁头寻道速度乃至磁盘基体强度、发热量等影响，内部传输速度难以大幅提升，不过数十MB/s而已，高速接口只有在缓存命中时才能勉强发挥一下它的优势。

但是今天，笔者却不会这样认为，因为SSD（固态硬盘）正在以非常快的速度成熟起来，理论上讲，固态硬盘在读取速度方面甚至可以和内存相媲美，因此需要使用高速接口与系统连接。

从上面所述的情况来讲，SATA3.0担负的任务远比USB 3.0要繁重，它除了应对未来高速传输的需求，还必须更加突出成本、稳定性、易用性等方面的优势，以期彻底淘汰落后的PATA接口。

1.SATA的进化之路

SATA即Serial Advanced Technology Attachment（串行高级技术附件）的缩写，与其对应的，PATA就是Parallel Advanced Technology Attachment（并行高级技术附件）。当然所谓“Advanced Technology Attachment（高级技术附件）”这样奇怪的称呼，已经成为一种硬盘模式的特定称呼，即ATA硬盘，在绝大多数情况下我们只需要知道ATA这个简写就行了，ATA硬盘主要面对个人电脑，除此之外我们还可以见到主要用于服务器的SCSI等硬盘模式。





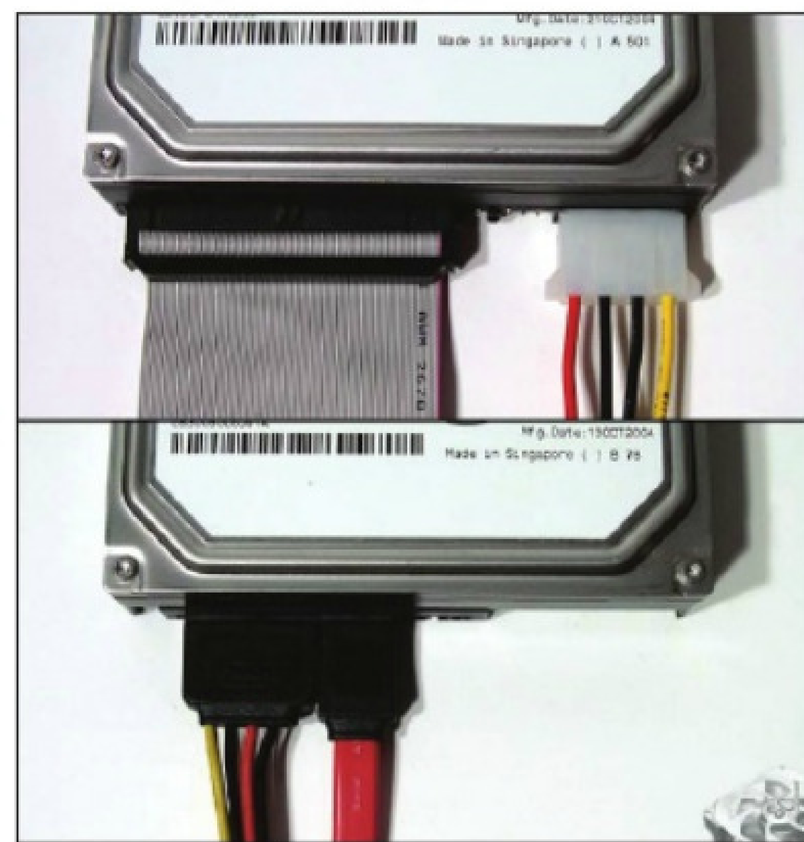
为了提供高转速，SCSI硬盘通常采用3.5英寸壳体和2.5英寸盘片，常常还带有大型散热片，控制系统也复杂得多，与家用电脑常用的ATA硬盘差别很大

SATA由Intel、IBM、Dell、APT、Maxtor和Seagate公司共同提出的硬盘接口规范，于2001年正式推出了1.0版本。其外部传输速率理论值为150MB/s，比PATA标准ATA/100高出50%，比ATA/133也要高出约13%，并且理论上还支持热插拔。

至于PATA，由于在高速情况下，其采用的单模信号放大系统中（single-end-signal-amplified-system），噪声会随信号一起被放大，高速下这一情况更加明显，因此不得不使用高达5V的电压传送正常信号，以压制小电压噪声信号。要知道这一电压对于电脑内精密的电子元件和电路来说是很大的，有时候甚至是很危险的，所以不利于高速传输和驱动系统的设计和制造，电路的生产成本也将因此上升。

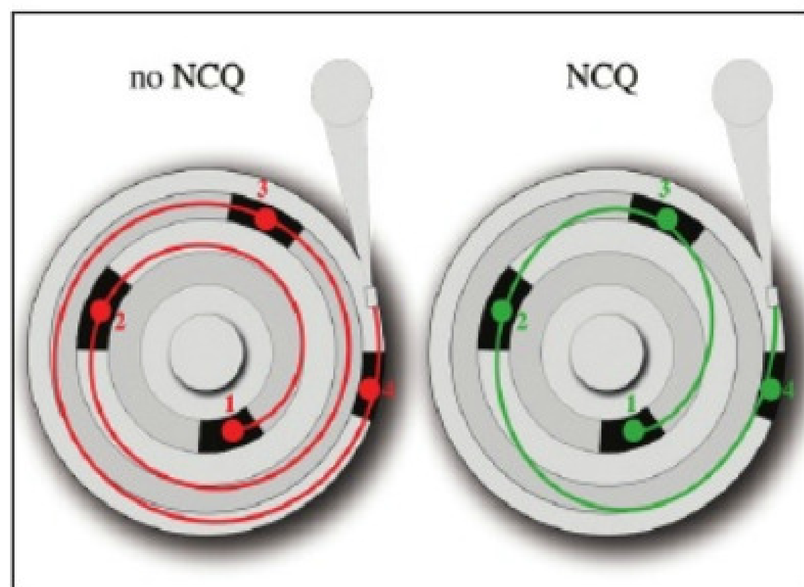
SATA则使用了差动信号系统“differential-signal-amplified-system”。这种系统能有效地将噪声从正常讯号中滤除，良好的噪声滤除能力使得SATA只要使用低电压操作即可，SATA只要0.5V（500mv）的电压即可操作于很高的速度之上，更容易实现稳定纯净的高速信号传输，它更加节省电力，其驱动IC的生产成本也较为便宜。

而在使用方面，SATA在安装方便性和扩展能力方面也要明显超过PATA，SATA设备不需要设置主从盘，避免了DIY用户装机时最容易犯的一个错误。而SATA的数据和电源线缆、接口都比PATA要窄得多，同样的主板面积可以提供更多的SATA接口，机箱空间也不会因为几根宽大的PATA线互相缠绕而显得拥挤不堪。另外SATA数据和电源接口都是简单的L型口，安装比PATA设备省力得多，也不易出现方向错误和插针损坏。而作为支持热插拔的接口，SATA还可以演变出外接接口eSATA，便于硬盘扩展。


SATA和PATA线缆接口对比

作为一种串行总线方式，SATA可以通过提升时钟频率来提高传输速度，SATAⅡ就是一种双倍速标准，不过它并非仅仅是速率的提升。

SATAⅡ又被称为SATA 3Gb/s，除了速度提至300MB/s外，还加入了Native Command Queuing（NCQ）本地指令列队，另增加了Enclosure



NCQ技术示意图

Management（存储设备管理）和Port Multiplier（连接埠倍增器），甚至可以升级至SAS。通过引进网络存储和服务器存储技术，SATAⅡ不仅改进了性能，而且增进了可维护性和扩展能力。

比较有趣的是，因为外部传输速度已经明显超越了硬盘可以提供过的持续传输速度，因此在SATAⅡ中还提供了提升磁盘性能的NCQ技术，通过更合理的排列数据，提高数据读写的合理性，进而提升磁盘读写速度。

2.SATA 3.0生逢其时

前面笔者已经提到SSD市场逐渐成熟，这些产品的速度非常惊人，而且其结构类似电脑内存，可以直接提升运行频率，甚至通过类似双通道内存架构的方式成倍提升速度，其内部传输速度可以轻松达到130MB/s，甚至高至惊人的700MB/s。而在2008年底前，SATAⅡ可以提供的速度也仅有300MB/s，毫无疑问，市场已经对更高速度的SATA提出了要求。

2008年SATA-IO组织正式公布了SATA Revision 3.0。SATA 3.0标准比现有的SATA Ⅱ接口速度快一倍，达到600MB/s，即6Gbps，并拥有更好的电源管理能力。



NCQ技术示意图

SATA 3.0将继续保持低成本及低功耗的存储优势，此外，SATA 3.0的接口和线缆将完全兼容早期SATA，可以最大限度的降低用户和厂商的成本。在尽量减少更改现有设备和基础设施的同时，SATA-IO推荐使用质量更好的组件，确保6Gbps高速下数据传输的稳定性。

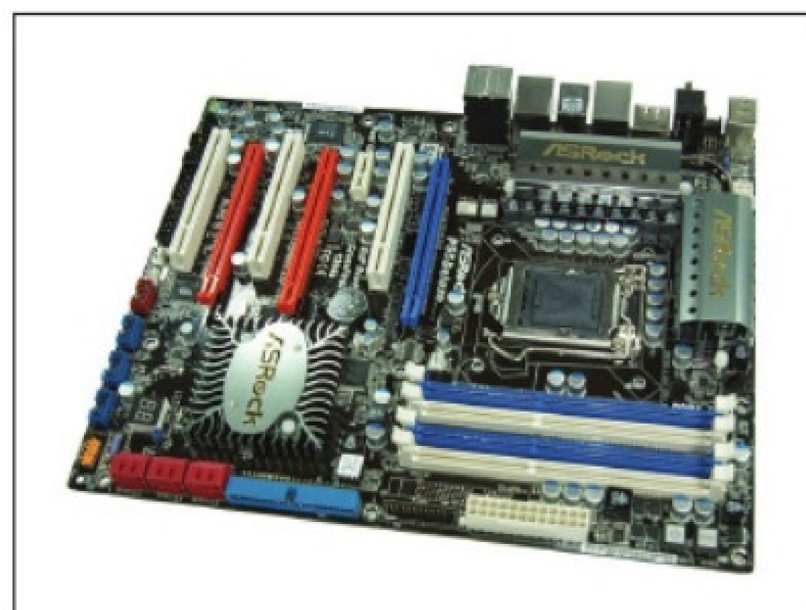
SATA 3.0除了带宽提升一倍至6Gbps外，还加入了多项新技术。它增加了NCQ的指令数目，优先处理即时性的资源，主要用于影像及音像传输；此外SATA 3.0同时会为正被系统处理中的资源作优先安排，大大提升系统的执行效率。为了提升电池续航力，SATA 3.0采用全新INCITS ATA8-ACS标准，在使用现有SATA装置的情况下，可以进一步改良传输讯号技术，并且大幅减低SATA传输功耗。

另外针对目前小型SSD和超薄光驱等设备的需求，SATA 3.0提供了比一般SATA接口更细小的LIF接口（Low Insertion Force Connector低插入力接口），相信它将在目前方兴未艾的超薄笔记本及各种便携设备中得到广泛应用。


主要用于薄型和微型存储设备的LIF接口与标准SATA接口对比

3.SATA 6Gb/s 产品

华擎P55 Deluxe



除了我们上面提到的技嘉GA-X58A-UD7这块333主板外，其他厂商也为我们提供了支持SATA 3.0的主板，其中华擎P55 Deluxe以其独特的扩展卡方式，让我们可以更详细地了解SATA 6Gb/s的板卡结构。华擎随板附送一块PCI-E×1子卡，板上通过Marvell芯片提供了内置SATA接口和外接eSATA接口各2个。

希捷Barracuda XT 2TB

这款硬盘采用四碟装设计，单碟容量500GB/s，它采用SATA 6Gbps接口，向下兼容SATA 3Gbps和SATA 1.5Gbps接口，其缓存高达64MB，可明显提高数据的突发传输速度和持续传输能力。

编者注：

希捷于截稿前将两块Barracuda XT 2TB硬盘送抵本刊评测室，我们将于下期刊登相关的评测文章。





4.小结

相对于USB 3.0来说，新的SATA技术在厂商支持方面要好得多，不仅有主板和硬盘已经开始采用第三方芯片支持SATA 6Gb/s，而且AMD也将在2010年推出支持这一技术的芯片组，相信Intel也将很快出现。

尽管目前看来，真正能充分发挥新的SATA接口速度的SSD硬盘还没有大规模上市，不过笔者认为，与USB 3.0相比，未来SATA3.0对系统性能的提升将更为明显。笔者认为很少有用户会长时间通过USB与外接进行Gb/s级别的高速数据交换，但在系统运行中，会和硬盘进行持续的数据交换，而SATA 6Gb/s接口+高速SSD的组合将成倍提升数据传输速度，无疑会让系统性能明显提升。从另一个方面来讲，解放高速SSD能力的新SATA接口，会让用户充分感受到前者物有所值，将大大加快SSD的普及速度。



■北京 怪叔叔

市场聚焦

导读：对于已被运营商吃惯霸王餐的中国用户来讲，现在碰到这样的3G收费模式，已经不是要选择哪家的问题，而是根本能不能进入、要不要进入的问题。

3G：与其高价上网 不如退而观望

笔者对中国的3G一直颇抱期待。早在半年前，看到中国电信出台的一份3G套餐资费单，其中有按月包时不限流量的套餐，就感觉似乎有美滋滋的未来扑面而来。于是决定再等一段时间，包月资费再有些下降就可入手。但就在前几天，一则消息顿时将笔者的热望推入冷谷。该消息称，电信取消按月包时，而改为按数据流量计费。再回头来对比中国移动和联通，电信其实之前就是最厚道的一家，只有它提供了包月不限流量的套餐，不过现在大家已扯平，谁都没有了。

靠数据流量收费，3G是长不大的，谁都清楚这一点。3G应用的熠熠光彩全都倚仗在如同车水马龙一般的顺畅数据流之上，当下运营商们用资费卡住数据流，又寄希望用各种宣传方法让人们赶紧加入3G，但一个人的脖子都被卡住了，外界刺激再新鲜，都不可能生龙活虎。

套餐名称	套餐月费	包含流量	超过部分	月流量封顶	月费用封顶
办理当月	0	0	0.01元/KB	15GB	500元
5元套餐	5元	30MB			
20元套餐	20元	150MB			
50元套餐	50元	500MB			
100元套餐	100元	2GB			
200元套餐	200元	5GB			

北京移动3G套餐收费标准

套餐资费列表

月基本使用费	套餐所含手机上网流量	超出套餐所含部分计费标准
5元/月	30MB/月	0.005元/KB,500元封顶。
10元/月	100MB/月	
20元/月	200MB/月	
50元/月	1G/月	
100元/月	2G/月	

北京电信3G套餐收费标准

联通3G正式商用资费一览

月租费（元）	包国内语音拨打分钟数	包国内流量	包[illegible]个数	包T个数	包国内可视电话拨打分钟数	接听免费范围	超出部分国内语音拨打	超出流量	赠送增值业务	其他
96	240	300MB	12	20	10	全国（含可视电话）	0.15元/分钟	0.0003元/kb（相当于0.3元/MB）	联通邮箱（10G容量）、来电显示	执行标准资费
126	320	400MB	20	20	15					
156	420	500MB	20	40	20					
186	510	650MB	20	40	20					
226	700	750MB	30	40	25					
286	900	950MB	40	50	30					
386	1250	1.3G	50	50	50					
586	1950	2G	60	##	100					
886	3000	3G	90	##	180					

北京联通3G套餐收费标准

颇有趣味的是，运营商们一方面纷纷否认资费并不高，另一方面还明里暗里抱怨：为了与竞争对手抗争，不仅资费已经下调到合理水平，而且整个行业压力空前上升，竞争相当激烈，上层面临巨额资金投入如何尽快回收的问题，下层更是屡屡有员工为实现3G发展目标，出现各种心理、身体疾病的问题（难道其他行业的从业人员一向都过得很舒服？）。

结果最后的景象，就是3G在运营商一头似乎已经打得火热，而在老百姓这边却温汤不滚，3G只挂在饭后茶余，有如天边的风景，看之尚可，触之不能。

根据之前别的国家发展3G的经验，3G确实很难一蹴而就。欧美日韩国家发展3G的历史都表明，3G投入巨大、回报却非常缓慢，中国运营商在这一点上恐怕也不会有更好的解决办法。以联通的情况为例，在未来两年内，该公司计划斥资1000亿元人民币用以构建国内的3G无线网络。据国外媒体报道，此消息公布后业内人士均感震惊，联通在香港证交所的股票也随之急剧下跌。原因很简单，巨大的投入必须分摊到日后的成本中，这意味着未来数年中，公司的利润实现将有超高的压力。

如此看来，似乎将3G的资费一律设为按流量计费，也有合理之处。不过可以肯定的是，假如运营商继续如此短视，盯着眼前的利益不放，或是根据自己以往垄断的情形来推断未来3G的发展，情况只会越来越糟。

无线通讯运营行业在我国一向是高利润，从业人员吃香喝辣，路人皆知。这是垄断所给出的好处，而垄断所带来的另一个毛病就是运营商很少作出体谅消费者的举动。定价不合理先暂且不说，关键运营商们一旦发现某商业策略风头不对，赚不到钱（有时只是赚少了），立刻可以完全不顾及信誉，想尽办法取消。前面说的电信改变资费方式便是一例，不知那些已经稀里糊涂被骗到包月承诺中的用户，此时会面临如何的处境。但这样的事是有无数先例的，例如笔者有一个朋友，在中国移动办理了包月WAP服务，可能是移动很快觉得该服务利润较低，于是新用户再也看不到该项服务，已开办的老用户也被下了套：用户只要再开通或变更任何与GPRS或EDGE有关的业务，之前的WAP包月就必须取消。

因此对于已被运营商吃惯霸王餐的中国用户来讲，现在碰到这样的3G收费模式，已经不是哪家资费更优惠、哪家服务更好、哪

家手机终端更有吸引力的问题了，而是根本能不能进入、要不要进入的问题。以运营商们一贯的伎俩做保证，中国用户们现在不光是担心明里的资费过高，很多时候还要担心暗里的资费不明。碰上这种2G可以有，3G有没有都可以，虽然惹不起，但至少躲得起的问题，不退在一边观望，才是真正的热头脑直肠子！

3G的未来，在于架构在数据通畅之上、有特色的增值服务。运营商们不在这方面加紧工作，开发、实现更多有价值的商业模式，却一心卡着资费的钱财不放，未来的中国3G之路，是没有用户的无米之粥，只会越走越艰难。

热点速递

摩托罗拉首部TD OPhone手机发布



众所周知，中国移动在3G战中将高举两块大牌：TD-SCDMA和自定制手机系统OMS（使用该系统的手机被称为OPhone）。不过目前两样功能全都具备的手机数量接近为零，而摩托罗拉近日发布的MT710成为该群体中的新成员。该手机支持GSM/GPRS/EDGE/TD-SCDMA制式，并且因支持WAPI标准而保留了WIFI功能。随着中国移动3G进程的推动，未来这样的手机将会越来越多。

奥林巴斯发布微型4/3相机E-P2



可换镜头微型4/3相机中又有新成员加入。这款相机尺寸仅121×70×36mm，重335g，便携性尚可。相机使用Live MOS传感器，有效像素1230万。产品的亮点之一是在顶端安置了一个多功能数据接口，可接外接电子取景器和立体声麦克风。与相机搭配的是一款新开发的VF-2电子实时取景器，该取景器拥有144万像素分辨率，覆盖100%视野范围，可垂直翻转90度，并具备屈光度校正功能，基本达到传统单反相机中光学取景器的素质。新品在香港上市的价格折合人民币为7300元（套机），远超入门级单反。

理光发布可换感光系统相机GXR

单反相机可更换镜头众人皆知，但理光这次所发布的数码相机采取了一个绝对让人吃惊的创意。该相机将镜头、感光元件和影像处理系统集成在一个模块中，用户可自动更换，如此，在机身上将只剩下取景器、操作按键、存储卡、电池等外围设备。理光将该系统命名为“Interchangeable Unit Camera System”，宣称这种整合比单换镜头的设计更有利于缩减重量和体积，并且整套密闭的光学系统还可杜绝灰尘进入。





业界风云

三星新推智能手机系统bada

手机操作系统早已开始乱战，现在三星又向其中加入新的乱数。新手机系统被命名为“bada”，官方说该名词等于“Ocean,Sea”，具体如何“等于”笔者也没弄明白。目前尚不知该系统的图形界面如何（旁边的配图是官方发布的壁纸），不过官方宣称它会是一款开源系统（就像Google Android一样），并预计第一款bada手机将于2010年问世。未来，买手机绝对会比买电脑更费眼力和脑力。

应用前沿

首款USB 3.0 U盘推出



USB 3.0的实际传输率有多快？储器厂商Super Talent最近新推出的一款USB 3.0 U盘可给出部分答案，该U盘的传输速度达到了惊人的200MB/s，据说如果配上专业驱动程序，还可提升到320MB/s。这样的速度，一部普通600MB的电影，将在几秒内就完成传输——当然，你的硬盘和USB接口也得能配得上该速度才行。

Intel盲人阅读器面市



这款名为Intel Reader的盲目阅读器的原理并不复杂，就是先用摄像头将文字拍下，然后以内部OCR技术识别，最后再合成语音播放出来。为了实现高精度的转换，该产品采用一个500万像素、可自动对焦的摄像头（对焦距离10～100cm，也算得上微距镜了），同时内附一个4GB容量的存储器。该产品新推出的市场价为1499美元（约合人民币10 239元），即便对于美国人该价格也不算低了。



头牌新闻

诺基亚启动开发者激励计划，为中国开发伙伴提供更多商业支持

■本刊记者 Artec

2009年12月11日，诺基亚在京召开“2009年诺基亚中国开发伙伴峰会”，旨在鼓励中国开发伙伴取得本土和全球市场的更大成就，并再次强调了其推动中国本土化移动创新与应用，打造强大本地化开发者生态系统的承诺。在本次峰会上，诺基亚中国宣布推出2010年诺基亚大中国区开发者百万激励计划。以“携手创新，共赢未来”为主题，“2009年诺基亚中国开发伙伴峰会”旨在为中国开发伙伴提供更广泛的商业机会，帮助他们最大化地对接来自诺基亚的资源，包括激励计划、营销支持、商业支持等。同时，诺基亚在现场针对最新技术组织了多个讲演，并联合来自两岸三地的开发伙伴展示了丰富的移动应用成功案例。诺基亚全球副总裁邓元鋆、诺基亚论坛亚太区总监那米卡与部分优秀开发者代表一同出席了本次峰会。从即日起至2010年1月18日，大陆、香港和台湾省的开发伙伴可以登录http://forum.nokia.com.cn下载方案模板并提交应用发展方案。



诺基亚全球副总裁邓元鋆致辞

邓元鋆表示：“今天，诺基亚在全球拥有10亿用户，其中有2亿用户在中国大陆。如此大规模的用户基数以及我们给于开发伙伴的全方位支持让诺基亚成为最具吸引力的合作伙伴。此外，诺基亚还可以通过Ovi商店和Nokia.mobi等服务，帮助开发伙伴赢得潜在的全球市场商机。”诺基亚将在开发伙伴提交的方案中挑选出10个最佳应用，获选者则将分别获得10万元人民币的激励基金，以及由诺基亚论坛所提供的免费技术支持、市场资源乃至销售渠道支持，包括预置相关应用于诺基亚终端的承诺。此外，获选者还将在诺基亚Ovi 商店和Nokia.mobi获得显著的推广位置，以及其他充分的营销支持。



硬件店

明基设计获18项iF工业设计大奖

近日，全球设计界年度盛事iF设计大奖（iF Design Product Award 2010）揭晓。明基友达集团旗下两大设计团队（BenQ数字时尚设计中心与佳世达创意设计中心）共获颁18项大奖。带领两大设计团队的设计长王千睿指出，iF设计大奖在国际工业设计领域是具有指标性的奖项，每件参赛作品皆须经过评选团就美学理念、实用性、创新性、可行性、彰显品牌价值等标准逐一筛选后，才有机会脱颖而出，得奖实属不易。明基友达集团多次获得iF奖项的肯定，足见集团对于设计的重视以及努力经营，而“设计先行”的发展策略和“两元相容”的设计理念，让产品兼顾创新与市场性，设计无疑是明基友达集团最重要的核心竞争力之一。


明基LED背光显示器V2400

摩托罗拉基推出3G智能手机MT710

近日，摩托罗拉在北京发布首款基于最新的OPhone OS平台的3G智能手机MT710智领，宣布正式开始新一代手机的开发。“作为‘双智’系列的第一款智能手机，MT710智领专门为中国用户开发，是一款真正意义上的智能手机。”摩托罗拉公司副总裁、摩托罗拉公司移动终端事业部国际事业部总经理John Gherghetta指出，“在中国，人们对3G手机的要求不仅仅是上网速度快，而且要能带给他们从未有过的移动互联和多媒体娱乐的全新体验，MT710智领能准确地满足这些需求。”MT710智领智能手机基于中国移动最新OPhone OS平台，能为用户提供移动娱乐方面的服务保障。它拥有3.7英寸的FWVGA触摸彩屏，特有横屏支架设计，融合CMMB手机电视功能，并拥有方便的即时录放功能。



七彩虹在京举办中国GPU高峰论坛

2009年12月5日，北京展览馆，“十年画 十年话”——中国GPU高峰论坛第一站由迎来十周年生日的“游戏显卡专家”七彩虹（colorful）与NVIDIA（英伟达）在这里举办，数十家专业媒体与中国顶尖玩家一同到场。现场展示了七彩虹研发中心CCDL刚发布的“猫头鹰负压”散热技术显卡与业界第一款拥有“SPT超量镀银”技术的iGame260+UP烈焰战神等最新显卡技术与产品，同时约50位玩家还参加了现场的显卡定制大赛，从显卡的底层设计到GPU后期的多种应用，玩家都给出了众多新颖可行的方案。七彩虹市场部经理刘娅表示，以用户为中心的显卡“定制”研发模式将开启下一个游戏与显卡的精彩10年。值得关注的是，在此次GPU论坛上，大有时空还同时发布了首款开放式研发网游作品《葫芦兄弟》。


七彩虹市场部人士与玩家共同庆祝七彩虹显卡10岁生日

AOC与LGD就IPS液晶屏展开深度合作



近日，艾德蒙科技AOC品牌事业部销售总经理周伟君（图右）与韩国LG Display公司（简称LGD）产品规划副总裁David Choi在北京AOC显示器总部正式签署合作协议，双方将推出一系列采用“IPS炫彩硬屏”的液晶显示器，依托IPS硬屏具有出色的广视角、高画质、低功耗等高端特色，并借助AOC出色的成本控制能力及推广策略，为消费者提供更多实惠的产品。据悉，2009年艾德蒙的显示器销量突破其全年820万台的既定目标，几乎占据国内显示器市场的40%，而2010年艾德蒙将显示器年销量目标定为1500万台，将超越国内显示器市场份额的45%。

雷蛇推出“帝王蟒”鼠标



近日，雷蛇（Razer）正式推出Razer Imperator帝王蟒鼠标，这是一款同时适用于手掌操控和指尖操控玩家的右手型人体工程学鼠标。雷蛇表示这款产品在设计时特别注重轮廓与曲线的制作工艺，大幅提升玩家在激烈游戏中的鼠标移动速度。“人体工程学和操控感是这款鼠标的关键优势”，雷蛇总裁Robert Krakoff（Razerguy）表示，“当玩家在玩游戏时无论怎么抬起和挥动鼠标，指尖都会牢牢紧抓鼠标，玩家常抱怨一点就是很难触碰到鼠标边缘或者是拇指位置的按键。我们突破性的安置了可调侧按钮，可以锁定最理想的大拇指位置。”这款产品计划于2009年12月底开始在中国市场正式销售，**市场参考价：599元。**

“尼康专业服务”中国大陆会员制正式启动

尼康映像仪器销售（中国）有限公司自2005年成立以来，一直致力于为用户提供优质满意的服务。为了向尼康专业用户提供更全面更专业的支持，“尼康专业服务（Nikon Professional Service，以下简称NPS）”中国大陆会员制于近期正式启动。建立NPS会员制的目的在于针对尼康认证的专业摄影师会员提供专业技术支持和指导、器材修理优先优惠服务、重要新闻现场支持、器材试用评估、紧急出借、专业活动邀请和最新信息共享等全面专业的帮助和支持。目前NPS中国已经建立了大陆地区专业用户的网站（http://nps.nikon.com.cn），以提供更多关于会员资格、会员服务、最新活动和产品的详细内容。

索尼iPod PC音箱SRS-GD50iP上市



日前，索尼推出一款多媒体音箱新品SRS-GD50iP，其最大的特点，是通过一根USB连接线即可实现电脑（iTunes软件界面）、音箱和iPod轻松同步。SRS-GD50iP配备120mm低音单元，拥有低频增益调控并支持远程遥控等功能。索尼电脑周边有关负责人表示：“索尼SRS-GD50iP不仅可以让用户一键切换三种接入源，轻松享受多种音源带来的海量音乐，而且其重低音可以根据用户需求自行调节，还拥有同步充电、遥控操作等人性化功能。”本刊将于近期对这款产品进行评测，有兴趣的读者请关注“新品初评”栏目的相关内容。

英特尔发布未来芯片计划

2009年12月2日，英特尔研究院的研究人员在美国加州圣克拉拉展示了一款处理器研究原型，在单芯片上实现了云计算机的功能，为笔记本电脑、PC和服务器的设计方式提供了众多创新的设计理念。该芯片原型拥有48个可完全编程的英特尔处理器内核，这也是有史以来集成度最高的单硅CPU芯片。它还整合了进行信息共享的高速片上网络，以及最新发明的电源管理技术，全部48个内核都实现了极高能效运行，其功耗可低至25W，运行最高能耗也仅为125W（与现在的英特尔处理器的能耗水平接近，仅相当于两个普通家用灯泡的耗电量）。

名海耳机新品上市



近期，名海相继推出一系列耳机产品，产品覆盖头戴系列、炫彩系列、网吧系列，总计17款。据悉，名海此次推出的炫彩系列耳机包括炫彩XC600、XC610、XC620、XC630四款，颜色包含桃红、健康绿、橙色、玫瑰红，该系列耳机皆采用了钢琴烤漆工艺和环保TPE线材，时尚环保，价格适中，在学生市场中较受欢迎。

漫步者e20荣获日本2009年“G-Mark”优良设计奖

近日，由日本工业设计促进会主办的“Good Design Awards 2009”公布了评奖结果，漫步者旗下新品e20(国外型号LUNA2-e20)获得日本Good Design Award优良设计奖，这是继2009年德国红点奖之后e20获得的又一项重量级奖项。“Good Design Award”在业内也称为“G-Mark”大奖，创立于1957年，是亚洲地区颇具影响力的综合性设计评选奖项。据悉，漫步者另一款重量级产品M500也已获得2010年CES设计与工业创新奖；e20和M3 Plus也双双荣获2009年德国“红点设计奖”。



软件圈

微软设立全球“消费者行动日”

2009年12月3日，微软公司宣布设立“消费者行动日”，在全球70多个国家同步开展各种教育、宣传和执法行动，打击非法的盗版和假冒软件，保护消费者免受危害，并提升人们对盗版软件风险的认识。在过去的两年中，微软接到全球范围内共计超过150 000例盗版案举报，这些举报都来源于那些在不知情的情况下购买到假冒软件的消费者，同时其购买的盗版或假冒软件还带有病毒或恶意软件。这一数字是之前记录的两倍之多，反映出全球消费者日益关注盗版软件的侵害并主动采取行动保护自己的权益。为协助执法，微软近年来在全球投资建立了9个产品标识（PID）分析实验室。法学专家利用各种复杂的工具（如：数字磁盘指纹识别和光学制造追踪）来检测盗版软件并为当地执法机构提供重要信息，帮助追踪软件盗版犯罪团伙。在两年多的时间里，借助微软PID分析实验室中的工作成果，海关人员在边境巡逻中共查获1000余起盗版软件案件。



晶合快评

没了谁都能活

■晶合实验室 Mu

前几天听到很多人议论纷纷，BTChina上不去了，随后又有消息说是被关闭了，阴谋论真相党甚嚣尘上，还有不少议论是其他共享网站如电驴、迅雷等是否也会关闭，其中VeryCD.com突然故障一度被怀疑是也被关闭了，网上哀鸿遍野，对于未来的担心，以后咋活等问题成为热点。

虽然本人并不常用BT软件，但作为一个软件栏目编辑，也知道BT下载是很多网友的资源获取手段，而国内最大的BT资源发布站点BTChina对于这些人简直是日常必需品。我以前安慰失恋的朋友常说的一句话就是："这世上没了谁都能活。"现在我们没有了BTChina，虽然暂时会觉得别扭，但慢慢也就习惯了。

至于用户很担心娱乐问题，其实很简单，有需求就会有市场，有市场就会有人来做，BTChina没了，总会有别的替代品出现。近期的例子就是：据调查，最近到中关村拷贝高清电影的人比几天前增加了若干倍，其实也就是回归10年前网络还不发达的时代，只是盗版光盘的调查没人做，估计做了也统计不到真实情况，不过可以猜想生意会比之前好。网上的内容没有了，盗版光盘热卖，白白便宜了那些卖盗版光盘的。

要说BT传输真是好东西，极具互联网发展一贯宣称的互助共享精神，以至于很多厂商，特别是好莱坞电影和多数游戏公司对其深恶痛绝，接连提出屏蔽这些阻断他们财源的要求。早在几年前有些国家就开始禁止使用BT传输，也就是因为其传播的多数是盗版内容并且很难监察。而力求与国际接轨的国内的版权保护监察力度也在逐年加大，因此国内BT站点被关闭也是意料之事，其实同时关闭的还有多家网站，只是BTChina影响力最大罢了，其他在线视频、软件下载等分享类站点也都在考虑转型或关闭。

虽然个人十分认同互联网的免费共享精神，但现在而今眼目下，能够赚钱的版权才是受法律保护的，共享精神在金钱面前一文不值。就算想要继续坚持共享精神，也需要在版权保护的前提下，想想国际著名的盗版站点"海盗湾"都被人收购要开始转型，因此转型是这类网站同样需要考虑的问题。海盗湾还没有完全确定的转型方案似乎也并不可靠——上传付费下载内容的用户将获得报酬——但多数用户购买付费内容时并不会获得传播权，例如你购买了一张电影的DVD，如果上传到网上提供下载，实际上是违法行为。而用户要获得传播授权，恐怕就不是小钱能解决的。



隐匿的"星际"高手Mu

或许改良的方案是这样一种办法，那就是提供下载内容的厂商将获得报酬，这样各厂商可利用网站作为平台发布产品并获得利润。不过这个办法的问题是付费的钱哪里来？选择有两种，广告和用户付费。只是毕竟用户量大，各种产品的发布价格估计不会低，光靠广告肯定是不够的，因此用户付费下载是比较好的手段，实际上也是合情合理的手段，只是这样下载站点就成为一个网上商城了。当然为了提高用户的参与度，用户自制的个人资源仍然可随意免费传播，那么既满足了版权保护又让用户实现了共享的愿望，这种方法对于各种在线视频来讲是最适合的。

其实这种方案在国内早有先例，2006年热门大片《夜宴》把网络下载版权卖给迅雷、VeryCD、BTChina等站点，同时推出了针对电影《夜宴》的付费下载服务，例如在VeryCD网站观众付费4元可在该网站下载《夜宴》，下载链接上也注明了"正版"。不过这需要用户有强烈的维护正版的意识，但是海盗湾大量用户删除账户的现状说明，用户还是喜欢像以往那样免费获取，毕竟世上大多数人都不是富翁，就算有钱，能免费享受的时候自然不愿付费获取了。

记得几年前有人提出过能保护版权的BT协议和相关软件，本人一度认为其会被广泛应用，没想到应者寥寥最后消失了，以至于现在网上都没有相关消息，现在或许是重拾的时候了。海盗湾转型宣称的另一大法宝也就是新的BT协议，据说新协议能提高下载速度，降低ISP带宽成本，有可能就是能保护版权的协议。但完全实现版权保护还是很难的，能做到的顶多是限制作用，让下载盗版的人和资源不那么多罢了。

至于想要杜绝盗版，恐怕还是加强正版意识更加重要一些。但是光靠意识是没用的，一部正版好莱坞影片DVD对于美国人来说或许相当于一顿饭钱，对于国内一些人来说可能就是一个月的饭钱了。仓廪足而知礼节，我们不能期待大家饿着肚子买正版的情景，能期待的是大家不再觉得正版价格肉疼，可以无所畏惧掏钱包的情景。P



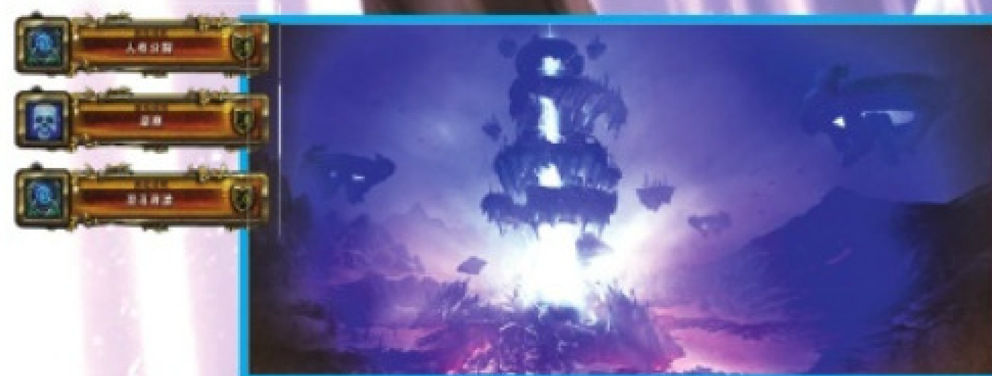
BTChina死了，尸体都找不到，有人提早做好了电驴的遗照

漫画作者：suns

优游网书

大众特报

北裂境五人英雄副本攻略及成就



奥核之心



奥核之眼



安卡罕特古王国





奥核之心

奥核之心位于北风冻原西部的凛惧岛中心，是蓝龙军团的老巢。这个副本是环状的，从任意一个方向都可以开始清理3个主线Boss，然后回到入口处击败被囚禁的红龙Boss。英雄模式在左侧通道还有一个额外的阵营相关Boss。

特色小怪

一般大家都是从左边开始顺时针打起，而且副本在4Boss附近的一个出口设计似乎也暗示了这个顺序。1Boss附近会看到很多被冰冻的人形怪，只要靠近即自动激活，如果联盟玩家，将会看到被冰冻的是部落士兵，部落方则会看到联盟士兵，而1Boss就藏在这堆冰冻怪之中，注意别看错。快到3Boss时有很多龙形怪，其中苍蓝缚鳞者会治疗，注意打断。4Boss前是很多植物怪，其中跟小花一样的怪是无限刷新的，刷新间隔也很短，玩家要注意一起行动，4Boss杀死后它们就不会再刷新了。

Boss攻略

指挥官厚须/指挥官寇勒格

此Boss是英雄模式独有，如果是联盟玩家，那么Boss就是指挥官寇勒格，如果是部落玩家，那么就是指挥官厚须，Boss有33.7万血，带着两个牧师跟班——自然会加血。

Boss的主要技能有三：一是旋风斩，伤害很高，但一般只造成一次伤害，非板甲职业一旦被击中，基本都得损失上万血，如果血不够1万5，很容易被秒；二是随机目标的冲锋，板甲5k左右，布衣挨着得1万左右伤害；三是群体恐惧。治疗跟班63k血，无非也就是快速治疗、给自己套个盾之类，也会攻击，3k左右。

由于Boss会群体恐惧，所以为了防止Add后边的小怪，最好能拉到门口杀，不过门口附近很狭窄，注意保持距离。MT拉着Boss退到门口时，其他DPSer先杀掉两个跟班，然后再打Boss。Boss的旋风斩其实威胁并不是很大，从旋起来到造成伤害有2秒多的反应时间，足够跑开，跑不开也没事，最多挨一下而已——只要不是血太少。而冲锋一般是对离他远的玩家目标使用，被旋风斩击中再被冲锋的几率很低，如果真发生这种情况，那只能怪人品不好。



大魔导师特雷斯翠

Boss有24.2万血，是个三系全修大法师，正常形态的技能是：火焰弹，对随机目标使用（大部分都是对第一仇恨目标使用），对目标及其周围造成小范围的AE伤害，2k以上；寒冰新星，全屏AE，3k以上伤害，并冻在原地3秒；重力之井，就是风暴要塞王子技能的翻版，所有玩家在空中到处飞，每0.5秒不到100的伤害，持续5秒左右，玩家只能用瞬发技能。Boss在66%、33%血量时会分身，奥、冰、火，一样一个，每个62k血，冰分身的会用冰刺（1k伤害）、暴风雪（范围占房间一大半，每2秒2k伤害），奥分身会变形术（老鼠、松鼠、兔子等等）、时间停止（1～2秒），火分身对随机目标使用灼烧（2k～4k伤害）。3个分身都死了，Boss会再次从房间中央出现。

这个Boss正常形态下是有仇恨的，分身状态下仇恨不明显，基本可以无视，而且三个分身都可以控制，变羊、击晕啥的。目前来看三个分身也没什么击杀顺序，因为他们不会互相治疗，看玩家心情，从技能看冰分身伤害很强，可先杀，奥分身无论变羊还是时间静止都属于打断型，起骚扰作用，其次杀，火分身很无聊，可最后杀之。



最后提醒下，如果打Boss时过于靠近门口，那么Boss有极低概率在发动重力之井时把玩家抛到房间门外的左边，而左边会有1组小怪（玩家都是贴右边进入Boss房间，故左边小怪一般不打）往往会被Add到，最后造成灭团，所以Boss战的时候要尽量把Boss往房间里边带。在分身形态下同样要注意此问题（火分身若靠近门口，会在死的瞬间有个奇怪的Bug导致Add到门外小怪，与玩家无关），不可过于靠近门口。



人格分裂：在两次分裂时，接连击杀三个分身的间隔时间不超过5秒的情况下，击败奥核之心的大魔导师特雷斯翠。

这个成就并不算难，DPSer稍加控制一下，每个分身打到5%左右，然后一起AoE掉即可。不过这个成就有点运气成分，如果三个分身互相间距很大，而分身本身又不太受仇恨控制，也就是说不太好拉在一起，这有可能造成不在AoE范围内的情况，这时可能需要DPSer分别打，这就稍微难了那么一点点。最后提醒下，冰分身在放暴风雪时即使血量为0%也不算被杀死，要么等到暴风雪放完，要么被打断，这是个Bug，目前不知道修正没有。

艾诺玛路斯

43.1万血，主要技能有：混沌裂隙，游戏会提示“艾诺玛路斯开起了一道混沌裂隙”，然后召唤一个不会移动的电球，28k血，电球对15码范围内最近的3个目标造成每秒200左右的伤害，同时这个电球本身还会召唤小怪，1万血，会对随机目标施放奥弹，几百的伤害，Boss每15秒使用一次此技能。裂隙充能，游戏会提示“艾诺玛路斯以护盾保护自己，并将自己的力量转移到裂隙之中”，Boss每下降25%血量使用一次，体型缩小并免疫所有伤害，同时召唤一个同混沌裂隙一样的电球，Boss在此状态下，电球的攻击范围变成无限。40秒后，或者所有电球被杀完后，Boss脱离裂隙充能状态恢复正常。秘法吸引，随机目标使用，增加奥术伤害2000点，持





混沌理论：在不摧毁任何混沌裂隙的情况下击败奥核之心的艾诺玛路斯。

一种战术是风筝，适合装备一般的队伍，首先需要清场，把Boss所在平台前面所有的小怪群都清理掉。然后MT拖着Boss风筝，当Boss施放混沌裂隙时，由于所有电球的范围都变成无限距离，所以此时治疗要注意群体加血撑过这40秒，同时DPSer注意击杀电球召唤出来的小怪。电球只会攻击它最近的3个人，因此如果有人撑不住可以退后换一个人来顶，治疗最好不要站在前面，队伍里有法师的话可以给全队加上魔法抑制。另一种战术就是强杀，治疗压力大的难以想象，尤其是混沌裂隙的40秒，最好以1主1辅双治疗为佳，此外电球召唤的小怪也得打。

续10秒。

如果不想做成就，那么一定要先杀电球以及召唤的小怪，所以这个Boss对DPS有点要求，否则电球都打不完，再加上电球本身召唤的小怪，场面会越来越混乱，治疗压力也越来越大，直到灭团。如果DPS比较高，那么这个Boss是非常简单的。

树木造形者欧尔莫洛克





Boss是个水晶巨人，有43.1万血，主要技能有：法术反射，就是反射魔法而已；践踏，近战AE，4k～5k伤害；水晶尖刺，以Boss为中心呈放射状施放4条冰刺，2秒后冰刺破地而出，对在其上的玩家造成1万左右伤害（伤害数值“可能”受护甲减免影响，曾有过1万3血的“红人”直接被秒的情况），并击飞，再造成相当于1/4总血量的跌落伤害，施放技能时效果很明显，所以很容易躲开。召唤，Boss会不停地召唤小花，小花攻击伤害400多，比较烦的是它会对正在攻击的目标使用束缚技能（可驱散），把玩家缠绕在原地不能动，如果遇到Boss正好放冰刺在脚下就很郁闷了，小花存活10秒左右；暴怒，Boss在30%血量以下会暴怒，变红，伤害提高100%。

这个Boss就是个木桩。冰刺不多说，躲不开这个技能就太2了，而在小花的缠绕状态下被冰刺击中是不会飞起的，只会损失1万来血，所以治疗只要保证所有人的血量在1万2以上，基本不会死人——如果没缠绕而被冰刺击飞摔死的就让他们死吧……DPSer打不打小花皆可，反正就存活10秒，而同时存在的小花不会超过3个，它们主要是攻击治疗，如果治疗很脆，那么DPSer就得帮帮忙了。

杀死Boss后，在Boss身后右侧有个小洞，钻过去跳下，杀掉几组小怪就可以到副本入口位置打5Boss了，不用再往回走绕远。

凯瑞史卓莎

一条红龙，副本一进门就能看见，处于冰冻状态，杀完所有Boss后，点击Boss周围三个水晶球即可激活她。Boss血量51.2万，主要技能有：剧寒，DoT，Boss激活后立即触发，每秒叠加一次，无限叠加，每层造成每0.5秒50左右的伤害，唯一的解除办法就是移动或者跳跃，也就是说如果呆着不动就死定了，此DoT伤害受冰抗减免；晶火之息，正面锥形吐息AE，首击造成5k伤害，随后附加10秒魔法DoT及减速效果，每2秒造成1500左右的伤害，可驱散；结晶，实际上就是一个冰环，首击1500以上伤害，然后将所有玩家冻在原地，受冰抗减免，魔法效果可被驱散；20%血以下暴怒，在尾部会被击退；

大家一起蹦蹦跳跳，这个Boss就是木桩子——MT也得跳，注意别站在Boss面前。另外如果队伍里有牧师，最好能站集中一些，以便Boss发动结晶技能的时候牧师的群驱散能一次全解掉，而且明显牧师的瞬发治疗技能多，也比其他治疗职业省点事。猎人的宠物比较惨一些，不加以控制很快就挂了。DPSer别太贪心，打一两下就蹦蹦，剧寒DoT叠多了掉血速度很快的。





剧寒：在剧寒叠加不超过两次的情况下击败奥核之心的凯瑞史卓莎。

这个成就是分开算的，如果你想拿成就你自己动得勤就好，别人堆叠100层巨寒不会影响你拿成就。最大的问题是结晶，也就是冰环，队里最好有会解魔法的职业，不然请准备徽章、闪现、斗篷、变形等办法。



奥核之眼

奥核之眼位于北风冻原西部的凛惧岛中心，和奥核之心两个副本一上一下，类似上下黑石塔，入口离的很近。这个副本的地形简单来说就是螺旋向上盘旋，一边转一边杀怪打Boss，最顶端就是奥核之眼的最终Boss。这个副本的另一个特色，就是“骑龙打仗”。

特色小怪：

由于这个副本有骑龙战斗部分，所以要特别留心半空中的飞龙和幼龙，如果自己血少，尽量不要在悬空打，而要在下边有平台的低空打，这样即便被击落，也可以凭借“买一赠一”的降落伞缓缓飘落，否则直接摔死在副本外边。关于骑龙的介绍会在后边详述。

杀死1Boss后就可以选择骑龙了，随后会遇到几组人形怪——咒术师+巫女+傀儡，要特别注意咒术师和巫女，他们的单体法术及AE法术组合非常强劲，往往都是冰火两重天，一不小心就要死人。

Boss攻略

审问者德拉高斯



一条龙型怪物，43.1万血，主要技能有：魔法拖拽，直接把所有玩家传到Boss身边；雷鸣践踏，小范围AE，造成2k以上的伤害，同时附带击飞及减速效果；奥术炸弹，Boss会召唤类似能源舰机器人的那种炸弹，半空飘来飘去，过段时间后会停下来爆炸，对5码范围内的所有玩家造成3k以上的伤害。

这个Boss还是比较简单的，躲好炸弹即可，尤其是在把玩家传到Boss身边后，开始还好说，到了战斗后期可能在Boss身边堆积了不少炸弹会同时爆炸，瞬间造成的伤害还是很可观的。

杀掉1Boss后，他身后的3个囚笼就会打开，每个囚笼分别有个NPC，此时即可选龙了。龙有3色，红、绿、青铜，不同色的龙技能不一样，自然在战斗中的作用也不一样，要说明的是，一开始和小龙打的时候，3种龙的区别不是很明显，只有在进入最终Boss战各多加一种新技能后，3种龙才开始有区别。

红龙（Tank）：

灼热之怒：对目标龙造成6800～9200火焰伤害，并跳跃至30码内的下一个目标，每次跳跃增加50%伤害。最多跳跃5次。

闪避光环：红色龙可以闪避攻击，每次闪避攻击都可以获得一点闪避充能。

机动闪避：闪避所有攻击，每次闪避攻击都会消耗一点闪避充能，持续30秒或者直到闪避充能被耗尽。

殉难：将所有友方龙受到的伤害转移到自己身上，持续10秒。

绿龙（Healer）：

吸血毒药：使目标龙中毒，从它身上每2秒吸取1300伤害，持续12秒，可叠加3次。

噩梦之触：消耗绿龙30%的生命，对目标龙造成25000伤害并使其伤害降低25%，持续30秒。

梦境通道：每秒消耗绿龙5%的生命，为友方龙治疗等量的数值，持续10秒。

黄龙（DPSer）：

冲击之枪：对目标造成4800～5600伤害并引爆所有的冲击充能，每一点冲击充能对目标额外造成6500伤害。

时间停止：使所有敌方龙的时间陷入停止，10秒无法行动，并使黄龙获得5点冲击充能。1分钟冷却时间。

时间裂隙：对敌方龙引导一个时间裂隙，持续10秒。受到时间裂隙影响的敌方龙受到100%额外伤害，并且每当敌方龙在时间裂隙中受到1万5伤害，黄龙就会获得一点冲击充能，冲击充能最多叠加10次。

另外还需注意的是：

①没有骑上龙的玩家可以给已经骑上龙的玩家加Buff，当然，给自己加Buff没有用，因为一旦骑上龙自己的所有Buff就会消失。所以Buff留在最终Boss战前再加。



②治疗职业在没骑龙的状态下给骑龙的玩家加血（最终Boss战前绿色龙玩家还未获得给其他骑龙玩家治疗的技能），自然，没有骑龙的DPS也可以攻击半空中飞的龙形怪——只要在攻击范围内。

③每次骑上龙，龙都会自动回到满血状态，但是如果自己骑的龙快没血了，想落到平台上通过下龙上龙来回满血，往往都比较困难，因为在战斗状态下是无法召唤龙的。

④玩家要一起飞，一起走，一起落，集中行动，一旦落单很容易被击落。

⑤如果选错龙，可以和1Boss位置的NPC对话重新换条龙。

瓦罗斯云行者

骑上龙以后（设定1Boss位于6点位置），直着上升，到达第二层下龙（7点位置），也是一个环形通道。杀完一圈，将环形通道的小怪全部杀光，再骑上龙（5点位置），在环状通道外围有3个平台（4点位置、8点位置、12点位置），首先清掉4点和8点位置的小怪，最后12点位置平台的保护罩消失，即可攻击2Boss瓦罗斯云行者了。要注意，只有环形通道和4点位置平台、8点位置平台这3个区域的怪物都杀光后，12点位置平台的保护罩才会消失，但这3个区域没有先后顺序，先杀哪里都行。



2Boss有43.1万血，主要技能有：魔法增效：增加随机目标受到的法术伤害最多1800点，治疗效果最多3600点，魔法效果可驱散；呼唤苍蓝之环队长，游戏会提示“瓦罗斯云行者呼唤苍蓝之环队长”，天空中会出现一条蓝龙，并随机对一名玩家释放蓝色射线，持续10秒，对在射线内的玩家造成每秒2k以上的基础伤害，此伤害受Boss魔法增效技能的影响而提高；充能核心，在在Boss平台的边缘有很多能量球，在战斗中，Boss会随机从一个方向上的几个能量球上吸取能量（Boss和能量球之间会有较细的蓝色光线连接），这样Boss和几个能量球之间会形成一个电网，当Boss释放充能核心时，被电网覆盖的玩家将受到9k左右的基础伤害，此伤害受Boss魔法增效技能的影响而提高。



这个Boss主要就是躲他的技能，射线还好，比较容易看到，也容易躲开，就是注意别跑到队友身边。充能核心就难点，经常是玩家被蓝色射线追晕了，闯入电网范围内，然后Boss突然发动充能核心，如果血不足1万的话很可能就被秒了。只要记住，Boss每发动一次充能核心，自己一定要跑到电网范围外就好了。



法师领主厄隆

杀掉2Boss后（12点位置），上龙垂直飞高，然后在三层外环下龙（1点位置），可以看到一个人形怪摆个唤醒造型，这就是3Boss了。不过只要一靠近，他就会召唤4个元素怪，却自己传走了，杀掉这4个元素怪，上龙飞到5点位置，打败Boss召唤的4个动物怪，上龙飞到10点位置，再次打败Boss召唤的4个人形怪，Boss传回中央的内环，飞过去下龙后，才算真正进入Boss战。

Boss有43.1万血，主要技能有：时间爆弹，对随机目标使用，首先造成6k左右伤害，6秒后引爆炸弹，对附近10码范围内的所有目标造成等量伤害并炸飞；冰霜爆弹：Boss在自己脚下（也许是MT脚下）释放一个冰冻陷阱效果，对在效果范围内的玩家造成每0.5秒600以上的冰霜伤害，并减缓移动速度；强力魔爆术：Boss将自己传到内环中央，6秒施法后发动全屏AE，造成15k伤害，可以通过不在视野躲开（参考塞泰克最终Boss）。

在内环平台上有3个石柱子，专门用来躲强力魔爆术的，如果熟练击杀塞泰克大厅的最终Boss，那么这个Boss也就很简单了，不过不同的是，Boss放完魔爆术后会直接瞬移到MT身边，所以其他玩家要尽快远离MT，免得中冰霜爆弹。如果近战比较多，MT要注意将Boss拖离冰霜爆弹的范围，以免造成不必要的治疗压力，没有近战的话MT也就不用躲了。对于时间爆弹，中了的人躲一边去就好，这是个很常见的技能，没必要多说。



地脉守护者伊瑞苟斯

一直往上飞，清干净一些小蓝龙，飞到顶端，即可看到最终Boss，而你的龙坐骑也获得了最终技能。在6点（战利品箱子）、2点、10点各有一个平台，可以先喘口气，互相加个Buff啥的。

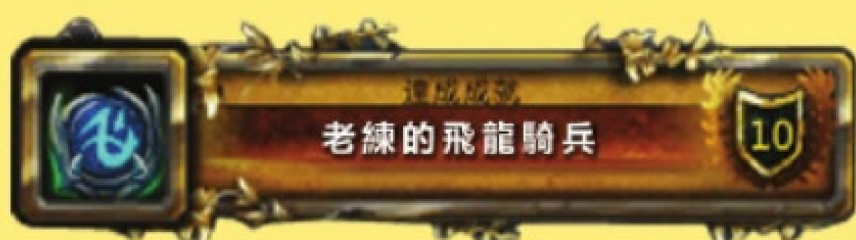
此Boss有近400万血量，不用害怕，骑龙攻击的话，这点血还不算多。Boss技能很多，但最具威胁的其实就一个：星界转移，游戏会提示“当地脉守护者伊瑞苟斯转移至星界时形体异变”，随后Boss就会虚化进入无敌状态，并召唤5个缓慢追逐玩家移动的光球，光球大约15秒后爆炸，一旦玩家被击中，差不多就是死翘翘了。其他技能都是些常规打击手段，以及召唤几个小蓝龙骚扰下。

下边以最简单的组合1红、2绿、2黄为例简单介绍下，红龙的为Tank，绿龙为Healer，黄龙为DPSer。

红龙首先触发战斗，不停用1号技能攻击Boss，2号闪避技能以及3号吸收队友负面状态技能也是CD一到就马上使用。而绿龙则要注意1号吸血技能要保持在Boss身上，以免自己没血无法治疗队友，并且轮流施放2号技能降低Boss所能造成的伤害，大部分时间里只要注意红龙的血量，其他黄龙只有在OT或者被群体魔法攻击了以后抽空治疗一下即可。黄龙负责输出以及时间停止，在输出方面，2条龙轮流用3号技能来充能，在龙身上的Debuff叠加到10层之后，马上换下一条黄龙充能，当看到下一个黄龙的技能使用以后，用1号技能攻击Boss，再充能到10层，一次攻击可以打到15万左右（不充能只有8k左右），而下一个充能的黄龙也是如此操作，这样可以获得伤害的最大化。而黄龙还有一个工作是负责时间停止，Boss每过一段时间都会狂暴（Boss喊话：……必须惩罚你们！），黄龙要在这个时候使用时间停止来减少Boss对红龙的伤害，时间停止的技能CD是1分钟，而Boss狂暴的间隔则小于1分钟，因此2条黄龙要商量好时间停止的顺序，以免出现无CD的情况。时间停止持续时间10秒，但是其受效果递减的影响（3次后Boss就对时间停止技能免疫，星界转移可重置免疫），后面持续的时间会越来越短。当Boss使用星界转移的时候就跑，一般选择逆时针转圈迅速逃逸。星界转移结束后再过去攻击Boss，如此反复即可。Boss杀掉后去6点位置的平台上，战利品箱子就在那里。



奥核之眼



老练的飞龙骑兵：以骑乘琥珀龙、翡翠龙和晶红龙三种方式击败奥核之眼的地脉守护者伊瑞苟斯。

打三次即可。



倒数吧：在奥核之眼审问者德拉高斯死亡后20分钟内击败地脉守护者伊瑞苟斯。

推荐打法：首先，杀死1Boss后不要搭理天山飞的蓝龙，最好一只也不杀，这些蓝龙最耗费时间，尽快清理掉小怪，剩下的部分就快了。当然，队伍的配合要好，不能有失误灭团。其次，2Boss前的小怪击杀顺序也有讲究，内环有4组怪：8点、11点、1点、4点，外围有2个平台2组怪：8点、4点，Boss在12点的外围平台，所以推荐顺序是，内环8点→外围8点→外围4点→内环4点→内环1点→内环11点→外围12点Boss。这部分不需要特别赶时间，一般花费时间在10分钟以内即可（也就是杀掉2Boss后至少还有10分钟）。一定确保所无人Add蓝龙小龙再下龙，打蓝龙小龙要选择在有平台的上方（否则一旦被击落，尸体完全找不到，根本无法复活，要等死的玩家从副本外边跑进来，再飞过来，基本时间不够了），危急时刻还可以下龙继续打，治疗也可以下龙加血，小龙该杀的都杀。队伍一定要明确顺序，不要乱飞乱跑乱引怪，更耽误时间。3Boss比较简单，5分钟解决问题，最后5分钟留给最终Boss。最后的Boss战，如果只是为了拿成就，建议1红2绿2黄，简单且稳妥，在Boss周围的6点、10点、2点都有平台，建议和Boss选择交战的位置就在这些平台的上空，即使被击落也不会摔死甚至掉出副本，Boss使用星界转移的时候，大家一起飞远换个平台即可。



晶红虚空：在队伍无人使用晶红龙的情况下击败奥核之眼的地脉守护者伊瑞苟斯。

3绿2黄或者4绿1黄，1绿龙对Boss持续使用噩梦之触技能，最好可以一起行动并风筝Boss。风筝的要点是要走大圈，但不能太靠外面，如果走的太靠外Boss会被判定为拉出副本而直接消失，其他绿龙上DoT并治疗。黄龙一直给Boss使用时间裂隙，堆叠到几个冲击充能之后，再用第一个技能冲击之枪释放出去，Boss激怒时使用时间停止。



翡翠虚空：在队伍无人使用翡翠龙的情况下击败奥核之眼的地脉守护者伊瑞苟斯。

5黄，在此战术下你可以同时完成无红龙成就，不过这个是3个成就中最难的一个。注意时间停止有收益递减，所以需要一个循环并增加DPS，使得Boss快速进入星界转移重置时间停止。具体流程：

①1号龙首先拉Boss并使用时间停止，并立即对Boss引导时间裂隙。

②在1号龙引导时间裂隙的时候，其他4只龙对BOSS施放冲击之枪，使1号龙获得冲击充能。

③一旦1号龙获得了10层冲击充能，其他4只龙立即对Boss引导时间裂隙。

④1号龙使用冲击之枪，这一击足以使其他4只龙立即获得8～10层冲击充能。

⑤其他4只龙立即对boss使用冲击之枪，造成大约50万～60万的伤害。

⑥2号龙对Boss使用时间停止，并立即对Boss引导时间裂隙，从头开始循环。

按此循环，3号龙的技能放完后，Boss将会使用星界转移，这时速度跑开以免被炸。星界转移完成后，收益递减时间重置，从4号龙开始继续循环，直到Boss死掉。



琥珀虚空：在队伍无人使用琥珀龙的情况下击败奥核之眼的地脉守护者伊瑞苟斯。

2红3绿，比较简单，常规打就可以，激怒硬吃，稍稍加大治疗量即可。



安卡罕特古王国

安卡罕特古王国位于龙骨荒野的西边，在一个地洞里边，和阿兹欧-奈幽在一起，共用一个集合石。这个副本虽然Boss有5个（包括一个英雄独有），但有3个都能跳过不打。此外，在阿兹欧-奈幽副本的门口还有个每日任务——好时光的一切，要求杀掉安卡罕特古王国副本最开始的两只怪，捡起他们的尸体，在尸体1小时消失时间之前把它扔到最后Boss身后的火盆里面即可完成，获得几十G金币，捎带手的事。

特色小怪

这个副本的小怪位置普遍比较密集，稍有不注意就可能Add。门口会遇到一种蜘蛛，叫安卡哈掷法者，这个怪会施放暗影冲击，伤害最高可达2万2以上，最低也有1万7以上，基本见谁秒谁，不过这个技能有6秒施法，可以打断。此外这个怪还有一个AE法术，攻击8次，每次都是对随机目标造成3k伤害，所以这个怪要优先处理掉。

1Boss后还有种磨骨者的怪，体型虽大，但很弱，就会一个伤害在2500左右的AE。4Boss前的暮光XXX小怪组合也比较厉害，尤其是AE，伤害非常高，另外还要注意小怪的巡逻路线，避免Add。5Boss前有种忘却者的小怪，会对随机较远目标发动暗影暴击（如果都聚在小怪脚下，那么它“可能”就不会用这个技能），造成12k以上的伤害。

Boss攻略

老那杜斯

43.1万血，主要技能有：孵育瘟疫：使随机目标染上瘟疫，在30秒内受到总计25500点自然伤害，疾病可驱散；召唤小虫，Boss会不断召唤小虫，这些小虫血量1万左右，可以AoE掉；孵育之怒：激怒小虫中的一个或几个，使其体型增大并且造成的伤害提高（400左右伤害）；召唤精英：Boss在75%、50%、25%时各召唤一只安卡哈守护者，游戏会提示“一个安卡哈守护者孵化了”，安卡哈守护者4万血不到，它带一个范围大约有30码的光环，这个光环范围内的所有小怪及Boss都处于无敌状态，但安卡哈守护者本身是可以攻击的。



安卡罕特古王国

疾病需要在第一时间驱散掉，这是Boss最大的伤害。如果不做成就，那么一旦安卡哈守护者出现，MT就去拉住它，然后大家一起DPS掉，再返回去打Boss即可。Healer会很危险，因为小虫子经常去找他们，所以得会自保，如果小虫太多，DPSer需要AoE下减轻压力。



尊敬长者：在没有杀死任何安卡拉守护者的情况下击败安卡罕特的老那杜斯。

这个成就需要两个T，首先MT把Boss定在房间顶部，Healer在房间中央进行治疗，安卡拉守护者刷出来后，2T拉住它，然后拖到房间底部，以使Boss和小虫脱离安卡拉守护者的光环范围，DPSer输出Boss即可。如果没有2T，那么就把从副本入口一直到Boss房间之间的所有小怪全部清掉，MT再把Boss拉到副本门口（期间可以慢慢把Boss血打到80%以下，但别到75%），然后全力DPS，一定要在安卡拉守护者走过来之前杀掉Boss。

泰尔达朗王子

2Boss前被有网挡过不去着。需要到他前边平台的右侧两个小平台上激活水晶球，两个水晶球激活后就可以打2Boss了，两个小平台小怪的群伤比较可观，需注意。

泰尔达朗王子有45.8万血，主要技能有：制造裂焰之球：制造3颗纯净火焰之球，每颗火球对18码范围内的最多3名玩家（包括宠物）造成每0.33秒700左右的伤害；消失：Boss在75%、50%、25%血量时进入潜行状态，持续3秒；吸血鬼之拥：对随机目标使用，使其昏迷并每2秒造成2.5k左右的暗影伤害，持续20秒，或者持续直到Boss承受4万伤害为止，一般是在Boss消失结束后立即使用，被吸血鬼之拥控制的玩家无法被治疗；嗜血：立即攻击目标，对其造成120%的普通武器伤害，另外Boss接下来3次成功的近战攻击每次都会恢复1%生命力，持续10秒。

Boss召唤纯净火焰之球的时候跑远点，火球是慢慢往外飘开的，一直被打掉血还是很快的。消失和吸血鬼之拥可以简单看成是卡拉赞老2的另一个版本，由于无法治疗，所以只能快速DPS，把Boss打掉4万血以解放队友，中了吸血鬼之拥可以用冰箱、无敌解除。





派对结束了：在少于5人的情况下击败安卡罕特的泰尔达朗王子。

选一个DPS最低的队友暂时下线，毕竟要打掉4万血，DPS太低的玩家在这里意义就不算太大了。如果不分伯仲那就只能让DPSer们Roll点暂时下线了。



毒蕈魔

这个Boss是英雄难度独有，打过2Boss后，从他身后的小洞钻出来，左边有片很像赞加沼泽的蘑菇森林，3Boss就在那里边了。

Boss有43.1万血，主要技能有：迷你化：降低所有玩家造成的伤害75%，并降低防御技能500点，不可驱散，玩家需要站在健康蘑菇附近击杀这个蘑菇，以解除此Debuff，否则直到Boss死才能解除；毒箭雨：全屏AE，造成3k以上的自然伤害；重击：对当前目标造成5k左右伤害并将其击退；纠缠根须：对随机目标使用，每2秒对造成2k左右伤害，并使其无法移动，持续10秒；召唤，一进入战斗，Boss会在整个战斗区域召唤大量的健康蘑菇和毒蘑菇，站在毒蘑菇附近，毒蘑菇会对周围玩家释放一个叫毒云术的DoT，持续6秒，每3秒造成3k左右伤害，同时此毒蘑菇消失。

所有人找好位置站在健康的蘑菇附近，别用AoE技能，以免Boss施放迷你化的时候找不到健康的蘑菇可杀。Boss施放迷你化后，MT立即去杀掉健康蘑菇以解除Debuff，DPSer在继续输出Boss之前也应先找一个健康蘑菇杀掉。每次迷你施放完后，各种蘑菇会重新刷新。

洁杜佳寻影者

打过2Boss后，从他身后的小洞钻出来，能看到一个大平台，全是暮光XXX的人形怪，走到尽头就可以可以看到4Boss悬浮在半空中接受众暮光教徒的跪拜。当杀掉下面所有的非精英教徒之后，Boss会缓缓下落并激活战斗。一旦战斗激活，会从平台的两侧楼梯跑上来20多个暮光志愿者跪在平台四周，这些志愿者每个6万血不到，暂时无法被点选或攻击。

Boss有43.1万血，主要技能有：飓风打击，旋风斩+击退，近战范围，一般情况下伤害不高，但在Boss激怒时可能会秒DPS；闪电箭，对随机目标造成5k左右自然伤害；雷霆震击，召唤雷云，持续10秒，对区域中的所有玩家首击造成6k自然伤害，每2秒造成4k左右伤害；献身，75%、50%、25%时Boss会飘起，并从周围的暮光志愿者中随机选择一个走到自己脚下法阵中，一旦进入，Boss会获得一个持续20秒的激怒Buff，所有伤害增加200%。







志愿工作者：在不击杀暮光志愿者的情况下击败安卡罕特的洁杜佳寻影者。

双治疗会简单一些，反正也是做成就，就无所谓速度DPS掉暮光志愿者了。一旦Boss激怒，近战最好先闪开，只留MT一人在Boss身边，否则很容易被飓风打击秒掉，而MT要合理安排好3次激怒的保命技能、饰品激活顺序。

Boss难度不高，只要躲好雷霆震击就行。主要是及时杀死暮光志愿者，避免Boss激怒，除非想做成就，否则还是速度DPS掉暮光志愿者吧。Boss在点名的时候，在选中的暮光志愿者身上会有个类似星火术的效果，很容易就看出来。

信使沃拉齐

Boss有43.1万血，主要技能有：暗影箭雨，全屏AE，3k左右伤害；碎颤，对随机目标的Debuff，持续15秒，受到伤害时额外增加3k左右伤害；精神鞭笞，造成3次每次5k的伤害；疯狂，Boss在66%、33%血量时发动，使每个玩家都进入暗影位面，在这个位面中你只能看见你的4个队友化身成了黑暗之影并对你进行攻击，你必须杀掉这4个黑暗之影才能脱离暗影位面，脱离暗影位面的玩家可以帮助队友击杀黑暗之影。每个黑暗之影有12k血量，并根据每个玩家实际的天赋施放相应技能。当每个人都脱离暗影位面，也就是杀掉4×5个黑暗之影后，Boss才恢复正常，重新进入战斗。

Boss施放疯狂之后，坦克和DPS需要首先优先击杀Healer的黑暗之影（黑暗之影没有蓝条也可以无限加血），必要的时候辅以控制技能和打断，杀掉之后，其他人的黑暗之影就好打多了。而Healer本身需要从4个黑暗之影的攻击中存活下来，等待队友脱离黑暗位面帮助自己击杀影子——其实Healer自己也能杀掉一两个黑暗之影。

杀掉Boss后，他的身后就是完成“好时光的一切”任物需要的那个火盆。





速杀沃拉齐：在2分钟击败安卡罕特的信使沃拉齐。

完成这个成就的关键是在Boss发动疯狂后速杀黑暗之影，杀黑暗之影的时间直接影响到能否完成这个成就。另外由于黑暗之影是根据玩家天赋选择技能的，所以有个未经验证的战术，即Healer以输出天赋进行治疗，也许能减轻其他玩家击杀Healer的黑暗之影的难度。

《亮剑》：崛起于中国文化沃土的一朵红色奇葩



当人们厌倦了虚耗青春的打怪升级之后，当人们弄不清幕府大名们为何打打杀杀之后，当人们玩腻了跳舞和侠客游戏之后，有寄托、有内涵、有思想的网络游戏，就必然成为人们的优先选择——《亮剑》来了……

经典再现，“亮剑”出鞘

作为目前国内红色军事网游领域的巅峰之作，网游《亮剑》根据同名经典小说完美改编，真实再现跌宕起伏的“亮剑”风云。戏主线剧情完全采用小说中的故事情节，围绕李云龙的独立团和楚云飞的358团缓缓展开。游戏中，李云龙、楚云飞等人也将纷纷登场亮相，让你可以与自己的偶像一起并肩血战。随着游戏任务剧情的发展，玩家还将有机会亲身经历野狼峪伏击战、大闹聚仙楼、围攻平安县城的经典事件。此外，你还将会陆续接到消灭鬼子、铁血锄奸、营救同胞、捣毁敌巢等众多精彩任务。

“亮剑”沙场，杀敌救国

《亮剑》从一开始就选定了抗日战争时期这一深具教育和感染力的历史背景，作为游戏主旋律，突显在冷热兵器交汇时期所能体现的丰富游戏内容。

在游戏理念上，游戏力争真实再现抗战时期的战争场景，尽可能把玩家带入到当时的烽火硝烟、艰苦战斗的游戏历史背景中。在游戏风格设计上蕴涵了丰富的民族气息。建筑风格尽量取景现实，游戏中采用了实景场地做夸张处理的表现方式。大量的场景都是开发人员亲自实地考察后设计出来的，不同的地区有着相应的地貌建筑特色。



寓教于乐，独具魅力

游戏刻意弱化打怪升级虚耗青春的玩法，而是改为更有情趣的方式。

如“谍影迷踪”“大生产”“运送军粮”等各种生动有趣的游戏内活动，让参与活动的玩家，不但能够自由选择参与自己喜欢的游戏活动，还能锻炼自己的鼠标、键盘操作能力，并有机会领取一定的经验奖励。获得优胜的玩家更能够领取珍贵装备、海量经验双份奖励。

此外游戏人物还提升多样职业技能，生活技能玩法。玩家可根据喜好扮演多种职业进行游戏，每种职业又可以学习不同的天赋技能，继而衍生出种种与众不同的职业发展方向和不同的游戏乐趣。让玩家从传统枯燥的职业系统中解脱出来，真正体现本游戏寓教于乐的特点。



扎根传统，经久不衰

纵观中国网游这几年的崛起，主要是吸取中国悠久文化的精华，制作出符合中国习俗的网游。与其他绝大多数以西方魔幻或者是东方玄幻，甚至是未来科幻的为主基调的网络游戏相比，中国的东西更适合中国人。

从国内网游公司推出的游戏看，先有《春秋Q传》《战国英雄》，再有《三国》系列，包括最近正火的《成吉思汗》，从中国武侠文化衍生出的《剑三》，到中国爱国历史题材的《亮剑》，真正取材于中国的，因为有民族基础，才让玩家们喜欢，而这些网游开发公司也从中确立了自己的地位。

沃血中华，崛起于中国文化的《亮剑》，精彩不容错过！沙场建奇功，“亮剑”论英雄。《亮剑》终极内测火热进行中，就等你来战！快快加入《亮剑》，我们的战场，由我们来主宰！P



人中吕布，马中赤兔，岛中战神
——为你揭秘冒险岛“战神”的内幕

随着韩服公布了最新职业消息后，国服目前也透露出下个月将开放此新职业资料片的消息，而不同于韩服的“矛战士”， 国服给新职业的名称为“战神”，让人不禁联想到“人种吕布，马中赤兔”的战神之威。而战神从实力上看确实不让人失望。

根据韩方数据测试，满级（200级）的战神拥有相当于一般职业220~230级的实力；在目前等级上限无法提升的情况下，尝试新职业也是获得更强大体验的途径。

《冒险岛Online》作为全球著名Q版游戏制作商NEOXN公司（旗下还有《泡泡堂》《跑跑卡丁车》等产品）的作品，为全球首款横板休闲游戏。战神的出现将改变原来操作比较简单的局面，增强了游戏性和打击感，每一秒都可能决定你的后续攻击能力。

新版内幕大揭秘

新版内幕一：中国风式连击体验

从Logo上可以看出有着浓郁的水墨中国风，尤其是冒险岛印四个字让战神仗剑江湖的形象跃然纸上，而本次的连击系统区别于简单的“蓄力（集气）>发力攻击”的过程，别出心裁地将攻击与受到攻击都设定为得到一个Combo值，而爆发形式也从传统的暴击改成了多倍攻击与增益性Buff，团队Buff等多种类型，使得战神不仅仅是个人作战能力强的“独狼”，也可以是团队作战中的旗手。



战神的初级阶段为战童。有性别区分。

新版内幕二：冒险岛史上最有挑战性的北极杀手



据称战神出身于寒冷的北极，因此其专属座骑为狼，故也被许多岛民称为“狼骑士”。

若要问战神最大的特色是什么，最好的回答是：它舍弃了以往一切职业的一键一技能的攻击形式，这在冒险里，甚至是大多数ARPG中，都算是一个创举和突破。有怀念当年街机用摇杆和ABCD打出一套套必杀技吗，有记得用让人惊叹的技术和



操作打败敌人吗，有厌倦只有一个技能输出的经历吗？这一切将在冒险中，由战神为你实现！

这也同时意味着战神的控制难度将大于以往。这在官方的说明中也有很明确的提示。

对于一个新手，想短时间内用战神一展身手可能并不容易。不过Nexon为战神特地设计了大量的专属任务，新手体验任务，技能任务，帮助大家来了解这个职业。所谓有付出就会有回报，作为上手难度最高的矛战士，一定不会让你失望。

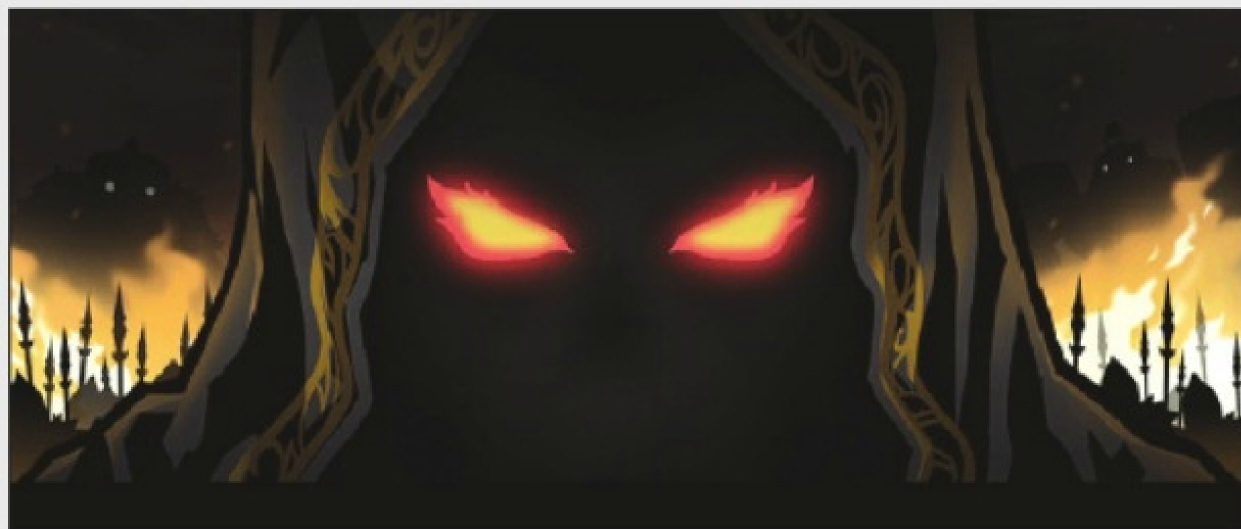


下面是资深玩家体验采访：

“大多数玩家看中的就是骑士团（6月的新职业）的快速成长，对于任务也是草草的一带而过，对于骑士团的由来和历史更是所知甚少。虽然是肩负着打败黑魔法师使命的骑士团，任务的缺失总给人一种意犹未尽的感觉，或者是遗憾。

而战神随之而来的，是大量的技能任务和剧情任务，任务链从角色创建一直贯穿到3转阶段，在不断修炼的过程中走遍全岛，了解那段尘封的历史。虽然会降低角色的自由度，不过也算是多得了另一种乐趣。

如果骑士团与战神相比，一个是快餐，一个是晚宴，各有各的味道，不过对于追求操作体验的玩家而言，战神是最具有挑战性的”。P



天下贰策划讲解资料片“飞龙在天”场景制作

“飞龙在天”资料片是《天下贰》有史以来最大的一部资料片，在这部资料片中自由飞行玩法将首度和玩家见面，为了配合自由飞行的玩法，游戏中新推出了全新的分层立体地图——幽州。

在幽州的资料片中，自然不止有幽暗神秘充满国韵神话元素的幽都鬼城，与鬼对应的，自然是仙。

在中国的传统文化里，把对死亡的恐惧化成对鬼的描述，同理，人们把对美好的向往展现为神仙的形象。于是从秦始皇远渡东海求仙药，到《封神演义》《西游记》等神话传奇，到如今流行的《搜神记》等修真神话玄幻小说，人们把最瑰丽的想象堆积到“神仙”这个词汇上，并且，许多凡人，从百姓到帝王，都孜孜不倦地寻访神仙的踪迹。

为了对仙踪灵山有更切身的感悟，我们剧情策划一行，与美术们一道，选择了湖北丹江口的武当山，开始了我们的灵山寻仙之旅。一路行来，古风古韵，处处都留下仙人的传说。

先介绍一番武当山吧，其实诸位对这座道教名山应该也不陌生，千百年来，作为道教福地，神仙居所而名扬天下。太子坡、紫霄宫道观宏大古朴，南岩、金顶等地，古建筑群屹立于高山险峰之中。张三丰等金庸小说中的武当派弟子也是在此修炼。

而武当山南岩绝壁上的龙头香，也被运用于太虚新手区白云观内，想必诸位也已经去上过香了。



一、寒山寺

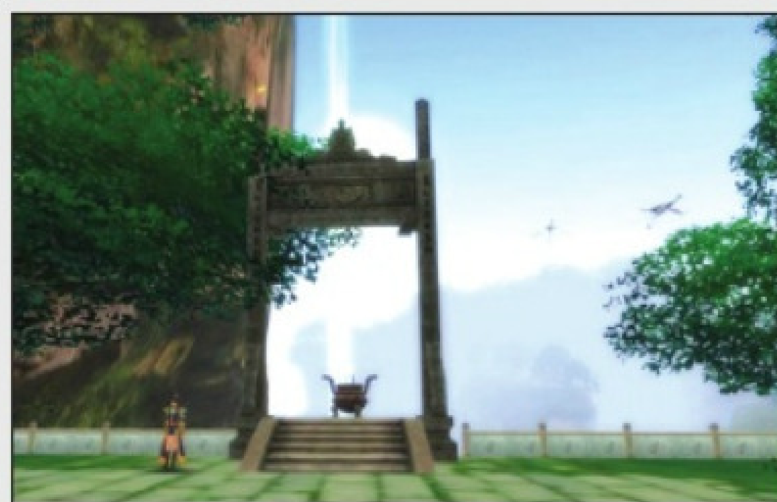
先说说寒山寺，寒山寺的熊猫仙人识得是寄希望与未来渡劫之人，希望和共工一起守护这个世界，来抵御最终使整个世界陷入混乱乃至毁灭的“劫”，是遁世之仙。于是，在幽州资料片里，寒山寺的道家风范是最浓重的。



以寒山寺主建筑群——弟子练功区为例，寒山寺弟子练功区伫立于陡峭山崖之间，建筑风格参考了武当山朝天宫等峭壁上的道观，就连连接两座山峰之间的石栈桥，也参考了武当山随处可见的石桥风格。

而熊猫仙人识得居室内的陈设，更是绝对的古色古香，还原了古代道家风格回廊的国韵古风。

为了还原国韵古风，我们的美术对每一个细节都很重视，每一座栈桥，每一道石阶，都力图展现原汁原味的国韵风采。下图为连接两座道观的石阶，参考了武当山爬上金顶的陡峭古老的石阶。



二、缥缈峰

我们有很可爱的时装玄素天成，玄素一词，早在大荒中广为流传。玄素是天地之间的融汇贯通之人，希望用自己的双手来改造这个世界，是入世的熊猫仙人。他在缥缈峰下救助被幽都军驱赶的难民，他的7个弟子中，有凡人，也有鲛人、翼人甚至有野猪和灵猴……

关于玄素的风格，我们策划组和美术组讨论，选择了偏佛家的感觉，而玄素七个弟子的故事，也以佛家的“七苦”——生、老、病、死、怨憎会、爱别离、求不得为主题，希望能够给大家以国韵的体验。

三、祈风台

祈风台，是海边的山。强烈的海风让这座仙山显出狮子的造型，风化的巨石立在海岸，沧桑而古老。山顶有古老的石台，传说弈剑听雨阁的弟子曾在石台上练剑，七七四十九日，不休不眠。在最后那日，神灵设计考验他，于是下了一夜狂风雨。这场风雨并非寻常，一点一滴，都可把凡人皮肤砸出血来。

当风骤雨歇时，青年鲜血淋漓皮开肉绽，他依旧挺立，满面鲜血地注视着苍茫天空。据说神灵因此感动了，便让他得到至上的修为，成为弈剑听雨阁的传说。

此后，就有无数的弈剑听雨阁弟子来到祈风台练剑，期待自己的努力能感动上苍，获得神灵的眷顾……

幽州资料片的剧情任务里，将会一一向你揭晓。

说完了灵山仙境，再说说山中的人。

既然到了武当山，自然少不了传说中的武当武术绝学。很幸运地看到了逍遥谷里的松溪派武当内家拳表演，张三丰的内家拳传人们鞭、双剑、棍、软剑、拳法是样样了得。

在结尾的时候，说说我们在武当的一个小插曲吧。第一天我们坐缆车上金顶，从金顶下来的时候，一路上走到后山，走了两个小时发现没路了，着急得不行。这时看到一个采药的老大爷，佝偻着背，连普通话也说不好的，于是我们请求他为我们带路。他毫不犹豫地答应了我们，也不问报酬，直接带着我们走了两个小时，把我们带到了后山山门口。

到达后山山门口时，暮色沉下来了，在沉沉暮色中，他转身离去，消失在茫茫大山深处，仿佛从来没有存在过。

后来领队说，若不是见到这位老大爷，我们大概要在山间过夜了吧。有同行的MM说，他不是神仙吧，特地来度我们的，可惜我们不悟。于是我们一起笑了，我想他应该不是神仙，但他是有一颗仁厚心肠的善良人，像神仙一样美好。

亲爱的朋友，期待你来到我们游戏中幽州的数座仙山，期待你在那里，找到你心中的神仙，找到能感动你内心的人。P

真三国无双无双令Ⅱ战火重燃 美女战队齐助阵



由天希网络代理的巅峰级竞技网游——《真三国无双OL》已于近日启动十五大更新，国服正式进入竞技风云版本。三国天下，群雄割据。各区高手层出不穷，更有无数英雄豪杰希望在乱世中一展拳脚。为了让玩家体验到最高级别的三国争霸，与最高水平的玩家同台竞技，《真三国无双OL》让人热血沸腾的无双令Ⅱ全国争霸赛已经正式打响。除了能够与国服玩家一决高下之外，进入全国争霸总决赛的冠军队伍，还能代表中国大陆，与台湾省玩家进行公平公正的正式战斗，名副其实的两岸争霸赛也将热血开启。

本次的无双令Ⅱ竞技大赛力求全民参与，只要官阶达到校尉即可参战。除了广邀玩家参与之外，我们还为游戏中诸多的无双美女玩家开辟了踢馆绿色通道。

一、美女报名 直升踢馆

从11月30日起至12月底，美女玩家均可通过上传真实的照片资料报名参战。通过报名审核的玩家，官方将不定期进行真人视频认证，认证完毕即为正式参赛玩家。



所有的玩家均可投票，票数最高的4位美女将组成无双令Ⅱ美女战队，代表所有的无双美女玩家参战，通过美女绿色通道，直接进入复赛，挑战男性玩家，挑战《真三国无双OL》竞技最高荣誉——无双令！

温馨提示：

请美女玩家们认真填写资料，我们会随时通过美女玩家预留的QQ账号进行真人视频认证，以确保美女的真实性。

二、美女出战 由您钦点

所有美女资料尽在眼下，参与活动的美女玩家们将接受所有玩家的投票。

截止报名结束日期，票数最高且已经通过官网真人视频认证的4位美女玩家将入选美女战队，直接进入踢馆绿色通道，受到荣耀和爱戴。

所以，为你喜欢的美女投票吧。美女们的未来掌握在你们的手里，为你喜欢的美女投上神圣的一票，就在此时，由您钦点。



三、美女斗秀 竞技也美艳

都说竞技网游充满雄性的阳刚之气，难有美女玩家。用事实来击溃这流言吧，无双中不止有美女玩家，还都是貌美技强的铁杆美女玩家。

活动开启仅一周时间，就有近百名女性玩家进行报名。众多的美女玩家，成为《真三国无双OL》一道独特靓丽风景线，也展现了不一样的竞技风采，。

武林大会，一个真正让玩家一较高下的竞技场，正在慢慢打开大门。

无双令Ⅱ重出江湖，令无数无双儿女前仆后继，争相挑战国服最强战队。更有美女玩家，跟你一决高下，让你真正体会到无双美女玩家的实力和魅力。

《真三国无双OL》无双令Ⅱ争夺年末上演，谁来挑战美女玩家？谁是国服最强之巅？谁能代表国服与台服玩家一决高下？荣耀、崇拜、羡慕、最强战队、最高巅峰、超级多的奖励，都等你来一并赢取。

详细的活动规则请参考官方网站，以官方网站消息为准。



《绿色征途》装备理念的革命

装备是网络游戏中不可缺少的环节，可以说，在游戏中没有装备简直是无法生存的。装备不仅要有，而且还要精良，因为装备品质太差也难以抵御强敌。无论什么网游，只要有PK的存在，那么装备就是玩家心目中的头等大事。

放眼当今游戏装备制作，都是需要材料、宝石甚至是装备图谱，制作方式都是清一色的靠NPC打造，离开锻造NPC就无法实现签名装的获取，套装效果更是无稽之谈。靠资金投入获得一件稀世极品就能嚣张跋扈，不可一世。

《绿色征途》则不然，不仅有全免费的装备锻造系统，而且增加了合成系统和任务系统来获取装备，获得方式极为容易。装备属性方面以及宝石方面也有极大的限制，套装效果也有所降低，拉近了人民币和非人民币的距离，让所有玩家都站在同一个角度公平竞争。







装备属性改革

《绿色征途》中的属性分为力量、智力、精神、敏捷和体质，在其他版本的征途中单个属性就可以增加三种能力，比如体质，加一点就可以提高人物血量、物理防御、魔法防御并影响人物重击。如果角色的装备上全是体质属性加成，那么无论该角色玩什么职业都是高血高防高重击显现不出职业特色来。

《绿色征途》大大改变了这个属性加成特点，除了敏捷和精神可以提高双防外，力量就是单纯加物理攻击的，智力就是单纯加魔法攻击的，而体质只增加人物血量。如此的改革就算人物的装备附加属性如何的统一也只能加成到一种能力上。这样的改革大大突出了职业特点，增加了游戏的职业可玩性。

灵魂属性改革

《绿色征途》中的装备灵魂属性分为物减伤、魔减伤、增伤、忽视和反射，在其他版本的征途中一般物减魔减上限为12%、增伤9%、忽视是5%、反射是9%。按9件灵魂激活来算物减魔减可以达到100%，也就是说会出现物理免疫的玩家和魔法免疫的玩家，《征途》武器穿带无限制，能够换装制敌，但是对于非付费玩家来说这的确是个恐怖的事情。

《绿色征途》将装备灵魂属性做了下调，正常装备灵魂物减魔减只有5%，忽视最高2%，增伤4%、反射2%，就算有人民币玩家将灵魂统一并激活也不可能无敌，照样可以靠操作击败对方。如此就增强了非付费玩家的战斗力，让厮杀起来更有激情。





魂魄石的限制

魂魄石是可以镶嵌在人物装备上的宝石，商店不出售魂魄石。魂魄石镶嵌在身上就可以根据石头的属性给人物增加状态，比如进入失明状态1%或者是减少眩晕状态20%等。在其他版本的征途里魂魄石的获得是靠刷怪随机获得的，并且不好确定获得地点，比较稀有。

魂魄石的镶嵌也都是统一的单件装备最多镶嵌6个。如果搞成全套魂魄石镶嵌在身上那可以说是占尽先机。

《绿色征途》的魂魄石不仅刷怪可以获得，刷掉宝副本可以经常见到，只要经常刷副本，凑齐魂魄石还是不成问题的。最关键的是对单件装备的魂魄石做了限制，比如进入石化1%的魂魄石戒指上只允许镶嵌一颗，大大缩小了PK中玩家进入状态的几率。

与众不同的是，《绿色征途》的魂魄石有增加重击的，镶嵌在武器和副手上，副手可以镶嵌两颗、武器可以镶嵌4颗，最多可镶嵌6颗。虽然绿色的魂魄石可以合成提高几率，但最终效果也不是很大。搞忽视套的人民币也不可能无敌，因为，《绿色征途》中还有一种魂魄石镶嵌在戒指上可以有几率抵抗对方忽视伤害，让对方忽视大打折扣。

这种效果在免费版只有紫色12星装备的角色才能做到。在绿色



版一个普通玩家想得到类似的魂魄石甚是容易。这样的改革降低了魂魄石的作用，花钱搞魂魄石的人也不再得意忘形了，广大玩家的PK也更公平了。

装备制作

1. 前期装备制作

前期大部分玩家都在冲级，所以普遍都是做的物防装备，这样魔法攻击的职业就有机可乘。前期如果选择法师，尤其是高攻的火法，那么PK就是占了大便宜。虽然不能秒人，但对战中就要比物攻的人伤害的血量多，从而获得胜利。

但这也并非就说明法师强大。法师也有自身的缺点，血少防弱，攻击速度比射手慢。装备的制作前期推荐，利用任务获得装备的便利将所获得任务装领取为魔防，而物防装备用材料打造+合成制作。设置好一键换装，在关键时刻迅速换魔防以抵御魔法攻击敌人的侵害。

2. 中期装备制作

到了90级别以后，任务装已经不再实用，但刷怪依然要进行，材料积累得多的玩家可以选择制作两套防装。材料缺乏的玩家可以暂时先做一件魔防的衣服，然后利用职业优势来应付法攻的职业。

比如仙就是一个很好的例子，仙的基础技能仙元护体冷却60秒持续15秒，在15秒内被攻击可以减少人物固定伤害，学得越高，减少得越多。并且仙的防御祝福加成的防御也是《绿色征途》5大职业中加成的最高的。如果自己后期的技能书比较难获得的话，推荐玩家主修或者兼修仙，利用仙的辅助优势来对抗顽敌。

3. 后期装备制作

110或120以后刷怪已经不能满足日常经验的目标，任务将成为获得经验的最大来源。所以玩家可以将装备的防御转化为魔防上来，当然玩家可以按照分级提前制作方案来制作装备。具体说来，如果该玩家110级别段的装备是全物理防御，那么120级别段制作的装备就可以制作魔防装，120以后依然使用110级别段的物防装。如此该玩家就可以拥有物魔两套装备。

对非付费玩家来说，积累是自身优势，每到某个级别先积累那个级别段的装备材料。高筑墙、广集粮、缓称王，明太祖朱元璋的战斗策略在《绿色征途》中一样管用。虽然从数据上来说110级别段的装备没有120级别段的装备好，但是相差也不是很大，利用职业技能和跑位，对付物理攻击的玩家并不难。

如此120~130、130~140、140~150……普通玩家可以依然按照此方案做装备，达到最大的节省，同时自身能力提高也不会打折扣。直到最后两套乾坤物魔装齐全。

以上三个阶段的分析，其实关键还是在两个字：积累。作为非付费玩家或者半付费玩家来说，不可能第一时间就能够将所需要的各类制作装备的物品搞全，所以积累才是以上三种分析的闪光点，学会积累就有了制胜的把握。

装备职业联系

《征途》其他版本是升级一次送一部分属性点，而大多玩家都喜欢体质属性，装备附带属性加成许多玩家也选择体质。《绿色征途》的属性与其他版本属性的性质不同，如果还是一味的崇尚体质，那么将事倍功半。

在《绿色征途》中的属性点到50级别后就不再赠送了，一共100点，但是五大职业的技能中都带有一个加属性的技能，技能学到11后就可以百分比提高自身属性了，这时候属性越多增加的百分比就越明显。不过能够统一下自身装备所带有的属性，用装备来给自身属性能力锦上添花，那将是事半功倍。

这里值得一提的是属性与职业的关系，战士有健体术，释放可增加人物体质；射手有强身术使用可增加力量；法师有气合术，使用可以增加智力；召唤有御风术，使用可增加敏捷；仙术有冥想术，使用可以增加精神。从技能上就可以体现出各大职业的属性的加成，然后以此为依据制作理想的属性套装。

如上的属性配点也并非一成不变，战士的健体术只能增加血量上限，修守护可以利用技能回血补满，但如果单修其他战士职业却半点用处也没有。所以如果你选择守护以外的系，推荐加力量或者敏捷来进一步提高自身的力量或者防御，不选守护的话，技能健体术可以忽略不学。搭配上装备的属性加成，另外加上具有得天独厚的盾牌防御防御加成，肉盾职业将成为现实，无论冲锋作战，还是单挑掉宝副本都是得心应手。

以上是针对《绿色征途》职业属性、宝石、装备以及数个职业的简略介绍。《绿色征途》的本次重大改革将颠覆以往《征途》的旧玩法，一个崭新的绿色时代已经到来。P



宠物坐骑：《龙》灵兽养成计划全攻略

众所周知，《龙》这个游戏是有携带灵兽的功能的，每个人都希望自己在战斗的时候，能有一个帮手，那么，许多新手就会提问了，灵兽是怎么来的呢，怎么样的灵兽算比较好的，它们能干什么呢？

《龙》里面的灵兽分为2种，一种是高级灵兽，速成坐骑类BB，除了能学习通灵形技能之外，还能骑呢；另外一种就是灵兽，可以做你平时练级的好帮手，可以学习比如忠主之类技能。

一，灵兽是如何获得的

坐骑类灵兽的获得有以下5个方式：

1、官方新手礼包，高手礼包发放。

2、氏族声望达到友善可以在氏族商那里花50J购买。

3、商城里有限量的坐骑购买。

4、任务金钱购买。

6、副本掉落。

辅助类灵兽的获得方式为3种：

1、30级的任务可以获得一个花形灵兽。

2、每天的星宿下凡活动时间内击杀野外星宿可以获得3~5只灵兽。

3、在修炼场打怪可以有一定几率掉落灵兽。

二、灵兽的使用方式

坐骑类灵兽幼年与普通灵兽没有什么不同，但是它有个特点就是可以骑！但是光有坐骑还不够，就像你买了车子一样，还得去考驾驶执照和买上路证，游戏里也是一样，你需要购买一本训兽书，让该灵兽可以骑，然后购买一本“驾驶执照”，这两种皆可在坐骑商处购买到，需要一定的氏族威望与少量金钱。



辅助类灵兽，使用技能便可帮助你进行一些简单的操作了！

三、如何升级灵兽

灵兽会随着你的照顾而成长，如何对他进行升级呢？

最简单的方法当然是喂肉啦，在野外你会打到肉块，直接使用的话灵兽就会逐渐的成长，还有就是灌注也能提高灵兽的级别，不过需要经验和钱，相较于肉块而言不是很划算！当提升到满经验的时候，你就需要去买苹果给他吃，这样就可以到1阶继续升级，最高有5阶哦！不过相较于肉块，苹果则是非常珍贵，需要活动物品，比如尘缘未了任务中仕女图，或者轩辕金牌这类才能换到。所以要养好一只灵兽，一些固定活动别忘了经常参赛呢。

四、灵兽的界面

在游戏中按P，可以弹出灵兽的使用画面，每个人最多携带5只灵兽，成长的高低很多时候决定一个灵兽的好坏，没有精气的时候，灵兽就没有办法使用技能，这个时候就要让他休息，还有哦，你的坐骑一定要预备驾御才可以骑哦！

五，灵兽的合成

游戏中的灵兽是分为凡品、上品、灵品、仙品、圣品5个级别，一般来说，你获得的灵兽都是上品的，想要更好的灵兽，很简单咯，拿到BB灵魄的时候，暂时别用，而后去曦合夫人（凤翔842 2166）那里合成，和材料一样，也是5个灵魄合一个，圣品就是125个上品灵兽灵魄的合成。合成过的灵兽会有更好的成长资质和精气。不过，坐骑灵兽是不能合成的！

六、灵兽的技能

灵兽除了自带的一个强化主人的技能以外，还可以去学习更好的技能，包括提升能力/解状态/回蓝回红/自动拾取等等。你可以在各地的宠物商人和商城里购买，不过要记得，每个技能都写着相应的要求，一定要灵兽满足他的阶，才可以学习的。今日小编就为各位介绍几种BB技能！

灵兽技能：拾取

当你群怪的时候，当你做尘缘任务抢墨玉头饰的时候，当你不断的按着拾取键“~”的时候，是否期望有个“小秘”帮你减轻一点负担？灵兽的“拾取术”便可为你减轻负担。你可以设置自己想拾取的东西，开启拾取按钮后，你的秘书小宠就会乖乖帮你捡东西呢！

灵兽技能：喂药

曾有玩家抱怨，由于《龙》风景过于精美，以至于打怪打着打着忽略了自己的血条，最后惨死在野外。如果带个会为你加血的灵兽，这种“意外”就可以避免了呢！你还能设置自己的血量，当低于某个特定百分比时，你可爱的灵兽就能及时为你补足血与蓝！

灵兽技能：强身

三十多级的玩家，完成一个简单的任务后，就能获得一个可爱的小花BB！而大多数的BB都有个强身的功能，带在身边能够增加你的属性点呢。而且这类灵兽的技能大多数都为被动，什么也无需做，只要带在身边即可，而且造型可爱、漂亮，还能当逛街灵兽用呢！





灵兽技能：骑乘

《龙》中的灵兽还有一个特色，就是某些高级灵兽甚至还会进化，成为你的坐骑呢！而且变成坐骑的灵兽，和未进化前的判若两“宠”，幼年时或憨厚，或萝莉，或正太，成为坐骑后，就拉风无比了哦！

七、总结

游戏中的坐骑灵兽一般分为1、25、80这3种，而携带灵兽分为30、50、70、80这4种，个人意见是你可以先带个50的一般的，然后到了80换最好的，70的灵兽目前升级的苹果非常难弄，暂时不推荐。

此外，拾取是非常有用的，只是平时没事别开着。否则精气是永远不够的。各种类型的携带灵兽其实只是样子差异，作用是一样的。P

新《蜀门》2010年版 五大系统全新解析

由上海绿岸网络出品的新《蜀门》2010年版，是以神话武侠文化为背景，极具中国风特色的大型角色扮演网络游戏。采用纳米图形引擎技术倾力打造的269MB超小客户端， 下载仅12分钟，中配置特效全开。八国运营2010年版大陆抢先运营，全新2.8D游戏视角，融人新颖剧情要素，丰富经典的游戏内容，让你在中华武侠江湖中得到全新体验。



新《蜀门》2010年版游戏五大职业：佛门[战]、峨嵋[法]、青城[杀]、百花[仙]和仙禽[弓]，完全特现中国风个性色彩。游戏集：每日趣味玩法、仙宠坐骑培育、经典副本、DOTA竞技、元神修炼、帮战城战等丰富内容，同时系统还为你准备了价值不菲的豪华大礼包哦，让你在蜀门的世界里乐不思蜀。

趣味玩法："赛跑比赛""每日护送""每日问答"等

新《蜀门》2010年版为你准备了很多精彩的活动，人气极其火爆的万人赛跑，将带领成千上万的玩家一同走过独木桥、踏过草地、爬越雪山，不畏妖兽袭击奔向胜利之崖。



"每日护送"任务，沿途保护NPC免受埋伏突袭怪物的伤害，就可获得大量的经验灵力和金钱奖励，是蜀门中最开心的日常任务。

"每日问答"轻松获得灵力经验，来到新手村门口，找到"每日有奖问答"NPC即可开始答题，题目全部源于游戏本身，如职业属性、武器知识、仙宠坐骑等等。帮助新手更快的了解游戏内容，还可以帮助不同职业的玩家互相了解其他职业的特色。角色等级越高，获得的经验灵力奖励就越多。除此以外还有10余项趣味玩法。

仙宠、坐骑系统

新《蜀门》2010年版中外观华丽光艳的犀鸟，可爱的狗狗哈士奇，活泼爱动的金毛猿，不仅是主人忠诚的伙伴，同时拥有辅助主人回血回魔特效。尤其是灵芝仙更加挑逗，它娃娃一样搞笑的尿尿动作令人捧腹，滑稽无邪的举动给主人带来无尽的快乐与帮助。

新《蜀门》2010年版中的神兽坐骑品种多样，形态各异。银狼、白熊、赤焰马等珍稀又霸气，通过任务即可获得的凤凰和麒麟神兽坐骑，更是2010年版的王中之王，成为尊贵地位的象征。根据坐骑等级的不同，外观和用处亦有所改变。

经典五人副本

新《蜀门》2010年版的角色从10级开始就可挑战副本，在不同的阶段，拥有相应的副本任务，玩家在不同的地图中，挑战特定怪物和Boss，体验不同的感受。副本任务的完成，讲究团队技术配合，完美的职业搭配与默契的技能配合，让每种职业、任何技能都均衡发展，取长补短相辅相成，精妙的搭配会起到事半功倍的效果，配合中充满挑战，挑战中体验娱乐。

特色活动：PvE\PvP竞技、元神系统

新《蜀门》2010年版的PVE和PVP竞技场，在不断的创新和完善后，使休闲竞技更具娱乐性，职业竞技更讲究技术性。在活动中获得大量经验和灵力奖励的同时，亦可用个人积分换取目前最顶级的紫色套装，让你穿的更靓，功力更强。





"元神"会增强角色的能力，元神等级提升需要通过元神历练修炼，可通过参加PvE竞技比赛获取元神历练。元神闭关，在你离线之时也可获得经验。在凝神修炼状态，任务角色根据消耗的【凝神果】获得对应的经验灵力奖励。

大型互动：帮战、城战系统

新《蜀门》2010年版是一个神话武侠世界，在江湖争霸中战争在所难免。帮会兄弟们团结一致，为荣誉而战。在帮战中，庞大整齐的阵容在无形中给人以威慑，公会成员为了统一的目标誓死捍卫集体的荣誉。同时，新《蜀门》2010年版，帮派系统做了一步完善，丰富精彩的帮派任务让你在帮派中获得更多的福利，帮派"有凤来仪"任务让你更有得到华贵凤凰坐骑的希望。

城战则是蜀门争霸中最大的战场，充满了互动性与挑战性。占领血神府可以让你拥有无人企及的地位和万人瞩目的荣耀。头顶皇冠的玩家，表示他们公会坐拥血神府，是身份和地位的象征，所以血神府就是《蜀门》中的王城。

结语：新《蜀门OL》2010年版全国正式运营，新场景、新坐骑、新玩法，丰富而又新颖的剧情，把你带入到中国武侠的江湖中，感受蜀门江湖的独特韵味。更多新鲜玩法和有趣的内容还需要大家去游戏亲身体验。



加入《诛仙2》SNS，你不是一个人在战斗！

这年头，《诛仙1》已经升级为《诛仙2》了，你居然还在枯燥的做山顶洞人？或者，玩连连看直到头晕眼花，头顶乌鸦飞过？

哎……幻世只剩抢位，没事杀杀敌对，晚上来个帮战，整日杯具被睡……

曾经灰暗的生活，惨不忍睹。

不不不，现在的《诛仙2》，和朋友们有了新玩法了！记住，《诛仙2》，你不是一个人在战斗！如果目前就是你一个人孤军奋斗，没关系，首先来看看我们战役第一波——

诛仙仙府，拉帮结伙

别的不说，就来看看这个Q版鬼厉的水晶苹果吧，那是相当萌到不行啊！喂喂，你口水都快流到桌子上了！不要这么眼馋好不好啊？



Q版鬼厉

嘿嘿，其实想得到它也没那么难啦，只要进入诛仙仙府，用积分就可以换购，免费拿回去炫哦！

诛仙仙府可以给你带来丰厚无比的积分奖励——积分可以换点卡，拿周边，而且积分到手也是非常简单——完善个人资料，上传个有意思的头像，甚至是每天只要登录诛仙仙府，就可以拿到固定工资哦~这里还可以拉帮结伙进游戏，还存放这《诛仙2》另外两款小游戏可以玩，通通通通都有积分！



仙府首页

什么，心动了？那就来看看如何玩转我们的诛仙仙府吧！

先来看看怎么挖掘到在诛仙仙府的第一桶金？只要登录游戏，然后在诛仙仙府里点击登录，就可以看到我们帅气的鬼厉帅锅，还有清隽绝艳的雪琪MM咯！

使用完美通行证登录，然后修改个人资料，上传头像，完成你的个人形象！这可是你呼朋唤友的最基本的资料哦，如果上传了超级诱人的照片，还有可能登上首页大秀自己一把。或者……你可以对着首页的美女玩家们，偷偷的流一下鼻血，然后就可以看到她们的绝密档案，还可以在仙府中加她们为好友！

完成了个人形象，这时候去看看，是不是已经有积分了？就是这么简单！甚至每天登录，都可以拿到积分哦！

什么？想要更多？没问题，来看看诛仙仙府内置的两款小游戏吧，真是轻松上手，老少咸宜，打通任督二脉，练成太极云手，熟练梅花桩之不可不备练功地点。

第一个的迷宫游戏可是有诀窍的哦，如果循规蹈矩的从入口进入那么多如繁星的岔路口定然会让你眼花缭乱，最简单的方法就是从出口寻找路线！随着关卡的深入，地图会越来越大，时间却一直是4分钟，即使看到眼花花，也可以退出后重新开始，积分一直拿到手软！



走迷宫的小游戏也可以的！

第二个小游戏就是拼图啦！里面的图片有雪琪MM，有烈山少女，有……好了好了，我可不能说那么多，拼图从3*4，4*5逐渐慢慢复杂……拼图游戏中不仅仅需要调整位置，还有旋转成正确的方向，趣味性绝对不逊于连连看，手疾眼快的大侠绝对不能错过啊！



雪琪MM的拼图

说不定……对微操和跑位也有帮助哦！

再来看看你的积分，是不是又上去啦？离我们的梦想——超酷周边和点卡奖励又近了一步呢！别着急，还有更爽的获得积分的方法——必杀技：拉帮结伙！

想要赢得奖励，第一步，自然是激活诛仙仙府啦！

在游戏里，只要你达到60级，就能与河阳或者神域的"推广管理员 吴碧海"对话（河阳城坐标（186，175），神域坐标（265，-449）），与其对话后选择"进入自己的推广链接"，就可以进入诛仙仙府的页面啦！



推广员玉照

在输入账号、密码登录成功后，进入诛仙仙府"邀请好友"界面，激活成功！只要好友们点击你的链接，就可以毫不费力的随你进入《诛仙2》的玄幻仙侠世界啦！朋友们借助你的推广ID进入游戏后，即可获得大礼包——"金漆锦盒"，礼包中囊括了大量气血、真气丹药、飞剑、坐骑、宠物及强悍的真仙装等超多新手升级必备大礼，应有尽有哦！

而且，在你的好友火速升级的同时，你不但可以拿到海量积分，还可以获得《诛仙2》鸿利商城的赠点——买坐骑，买时装，还有诱人的10级铁玉，那可是在鸿利商城才有售的！

最后再偷偷透漏下，诛仙仙府的各种排名绝对是江湖扬名不错的方式！无论是好友数目多，或者邀请朋友多，都可以登上《诛仙2》名人榜，出现在诛仙仙府的首页，每个玩家都可以看到你的大名！进了名人榜，不仅出名，也有大量积分获取呢。

另外，诛仙仙府还有定期举行的各种好玩的活动，里面帅哥美女云集，你不但可以为你的好友加油助威，更可以自己亲自出马一试身手！

一边游戏一边出名，四海之内皆兄弟，还能让你的人气爆棚哦！

百草园，偷菜偷到TA发疯

哪里有SNS，哪里就有偷菜。

《诛仙2》的任务系统和美美画面自然是没话说，但是拍照累了，单机的兽妖总动员也会玩腻的啊！想和游戏们的好友互动一下，调戏一下平时高不可攀的某些大大大虾们，《诛仙2》交友战斗第二波——百草园将是你的不二选择！

没错，最火爆的农场游戏，现在在《诛仙2》里也可以享受到啦。绝对不用客气，对那些平时不可一世的帮主，PK强悍的族长狠狠下手吧，在化肥和蜂蝶强大的攻势下，估计他们穿着+10、+11套，也只能哀叫连连了吧……

另外，还可以在心爱人的爱心田里种上自己的爱心啦~如果想扮演野蛮女友&男友，也可以用损人表达——"爱你在心口难开，百草园里来偷菜。"

自然，某些不爱武装爱红妆的MM们，人物级别不够高，没关系；制造等级不够高，表自卑；师徒点数没多少，不要紧；打架被人虐，只能躲安全区？只要足够勤奋，拥有一颗对庄稼善良无比的爱心，就可以自豪的接受朋友们敬仰的目光啦——我是最佳小农民~

有几天没有时间管理庄稼，没有钱买种子了怎么办？没关系，《诛仙2》的金币可以兑换家园币，然后可以兑换成百草园中的货币哦，童叟无欺！

不过需要注意的是，金币兑换家园币每个星期只能一次（看来防止家园币通货膨胀那是做的相当模范），财富榜上鼎鼎有名的各位，手握百草币，种遍天下无敌手！

我们的口号是——让我们的魔爪，遍布每个好友的爱心田！



"百草园"的萌萌道具

斗地主，火爆没话说！

有个很土的笑话，为什么中国派宇航员都是两个、两个的派出去？答案很简单，四个人会打麻将，三个人会斗地主喽！

一副扑克就可以三个人乐上老半天，技巧性，刺激性，酣畅淋漓的几分钟就可以来一盘。很多人在挂机之余，都会和帮里的朋友杀上一盘。不过，一边开着游戏一边还得去打斗地主，光切换窗口都能让黄花菜凉掉啦！

不过现在，终于不用一边三开游戏一边再开游戏平台喽，哪里都不用去，《诛仙2》SNS第三波强势来袭——欢乐斗地主！

你没听错，随时随地，无论你是在无聊的挂机，还是在地图中路过，抑或是等待Boss刷出来的时候，和朋友们再也不用"不盖棉被纯聊天"了，只要有闲暇时间，凑够三个人，点开右下角的社区按钮，就可以进行游戏啦！



经典游戏"斗地主"

串子，三双，连三，炸弹……斗地主在《诛仙2》里别看是个小插件，功能和声效那绝对是毫不含糊，在OL游戏中也可以享受到棋牌对战的无穷乐趣啦！枯燥的等待时间那是奔流到海不复回喽！

更何况，不用开红，不会碎装备，更不用担心被关禁闭要用洗红道具洗红——在斗地主这块热土上，任你对着好友大打出手，见血封喉——在里面称雄的滋味，可一点不比"农妇山泉有点田"差吧？

好啦，现在不再怕寂寞喽，《诛仙2》强力连发战斗三连波，全方位的各种体验园地，和朋友HIGH到没话说！诛仙仙府拉来朋友一起玩，朋友升级你拿礼包，实物点卡简单到手~朋友来了，除了一起杀Boss，一起打帮战一起做任务，无论是友情还是爱情，都会在社交区SNS中，火速升温！

《诛仙2》不仅是一款大型多人在线网游，更有棋牌小游戏、网页互动社区！还能为你送上实物大奖、元宝点卡奖励哦！在这里，除了装备PK任务杀怪，和朋友们还有这么多乐子可以找呢！

只要和朋友一起，你绝对不会是一个人在战斗！

生儿育女的人生更幸福美满
——初探《逍遥传说》子女系统

没有经历过生儿育女的人生是不完美的，不管是现实还是游戏，只不过游戏里更加的“好玩有趣”，渴望一尝美满人生的你，不妨到逍遥传说体验别有一番幸福滋味的“生儿育女”。

现实和游戏，两个不同的世界，相同的是生儿育女这个人生大事，相同的是生儿育女的幸福体验。在游戏里，子女大过一切，不仅能保证你有超高的回头率，还能让旁人艳羡不已，单身的若是带着一孩子争做后妈后爹的更是不乏其人。你精心养育的子女在成年后除了有相应的功能外，还可以陪你一同战斗，斩妖除魔阵上父子兵，游戏玩水逍遥母女情。

在《逍遥传说》0.7版中，子女系统是最抢眼的玩法之一，众多玩家早已急不可待了，今日笔者带领大家体验生儿育女的乐趣！

子女的出生：

【怀孕生子】孙悟空是从石头蹦出来的，但子女是通过怀孕出生的，逍遥传说也不外乎如此。想要个可爱的子女陪伴着你吗？那就先从怀孕开始吧，逍遥传说中怀孕的方法如下：



夫妻结婚后，当友好度≥2000且≥65级时，女方与男方组队，女方当队长并将道具“千年人参”交给房屋中的管家，用千年人参导致怀孕的几率为30%，若连续使用六个都没触发怀孕迹象，则在第七个千年人参将有100%的几率触发怀孕迹象。怀孕开始后的七天称为怀孕期间，这个期间女方身上会出现怀孕光环，一个金色的光圈与粉色的花瓣。怀孕的第八天以后每天第一次与管家对话时，有20%的几率让子女出生，每对夫妻最多养育两个子女，千年人参可以通过杀星获得。

如果女方在怀孕时，进行了离婚或搬家的操作，子女会因过度惊吓而导致流产，流产后怀孕效果消失。怀孕期间每个小时都有几率获得不良状态——“妊娠反应”，受到该状态的影响，产生妊娠反应时，进入战斗后人物的防御与速度都降低20%。玩家可以找女儿村的姚婆婆（43.29）处花2W购买保胎泉来解除该不良反应。

【领养子女】如果你是单人玩家且拥有房屋，那么当你等级≥80级时可以携带道具“孤儿名册”到女儿村找姚婆婆领养一个子女，每个单身玩家可以领取一个子女，孤儿名册可以通过杀星获得。

子女幼年期：

子女的幼年期是子女最重要的时期，也是影响子女成年后资质的时期，子女停留在幼年期的时间是30天，即30天以后将进入成年期，成年期即可参与父母的战斗了。与幼年期的子女进行对话时，可以进行以下操作：

【子女姓名】点击子女后，可以为子女更改姓名，费用是10万（优先扣除抵用金）。

【子女性别与种族】子女的性别是随机分配的，而子女的种族是从父母的种族中随机抽取，领养的子女所属种族与领取人种族相同。

【临时悟性】临时悟性的初始值为0，最大值为100。如果当天晚上24点整时临时悟性＞永久悟性，则会增加2点相对应的永久悟性，增加后临时悟性将减半。临时悟性可以通过在幼年期使用子女道具、完成关注温饱人物、知识教导人物与逍遥书院玩法来增加临时悟性。

【永久悟性】永久悟性的初始值为0，最大值为100，永久悟性影响子女成年后的所有资质，可以通过在幼年期使用子女道具、子女师门、增加永久悟性。其中武学影响子女的攻击资质与速度资质；法术影响子女的法力资质与速度资质；心态影响子女的防御资质；体制影响子女的体力资质与防御资质。



【成长天数】记录着子女距离成年剩余的天数，从子女出生后开始，到30天后才正式步入成年。

当子女的要求达到规定的永久悟性时，才可以拜入师门，拜入师门后的子女在成年后可以获得独有的门派技能与能力，幼年期的子女还可以完成子女师门任务来获得永久悟性的奖励。如果玩家有特殊的技能，那么当子女的永久悟性达到规定的永久悟性时，可以将特殊技能给与子女，给予后子女在成年后将获得该特殊技能，一般特殊技能都有超高的杀伤力与恢复能力，是所有子女不错的选择。目前特殊技能包括“火云法决”（武学-30，心态-10，成年后获得法术火云决）；“黄帝内经”（武学-30，成年后获得法术治疗）；“还魂秘术”（体制-20，心态-10，成年后获得法术还魂咒）；“蚩尤武诀”（法术-20，心态-20成年后获得技能蚩尤之搏）。

子女系统是逍遥传说0.7版的重头戏之一，可爱的子女可以陪你逛街，可以参与战斗成为你的左膀右臂，单身的你甚至可能因子女而喜结良缘哦。想体验当父母的幸福感吗？那就快来逍遥传说0.7版，让你的幸福再次升温，直冲100%的美满境界。P

《天龙八部》：种种花，磨年糕

自从宋辽签订“澶渊之盟”后，辽宋边境长期处于相对和平的状态，百姓们也迎来了难得的清平世道。没有战乱的威胁，人们的生活也惬意了许多。

神奇的鲜花种子

这不，岁至年末，中原各地都洋溢着节日的喜庆氛围。热闹的氛围吸引了万里之外的西域种花人阿里，他带着神奇的鲜花种子来到了大理城中。



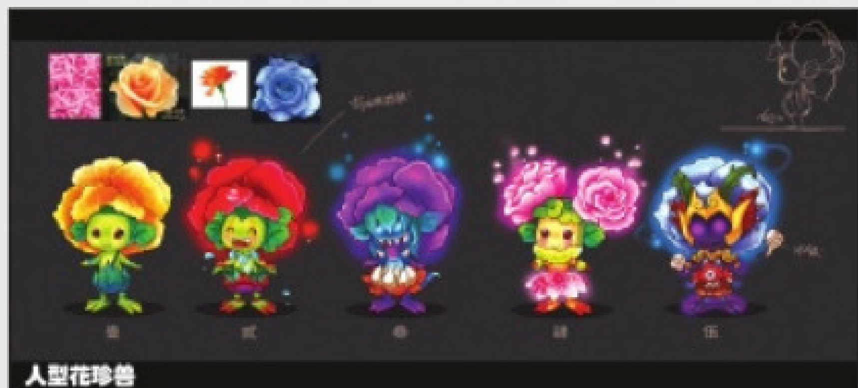
与中原的鲜花不同，阿里带来的鲜花种子不仅能够生长出形态各异、清新美丽的鲜花，还有一定几率生长出世间罕有的极品花朵。普通的鲜花，可供自己欣赏，也可以出售给商人换取金钱，而极品花朵的价值却不能用金钱来衡量。据说，达官贵人、武林豪富们为了得到这种鲜花，不惜用各种奇珍异宝进行交换：1枚天灵丹换取5朵极品鲜花，1个金丹葫芦换取10朵极品鲜花，1套绚丽的圣诞时装换取15朵极品鲜花，1只可爱的鲜花珍兽换取50朵鲜花。这些平日里不易获取的珍宝，全身“败”在了极品鲜花脚下。



神奇的鲜花种子就在阿里手中，但并不是轻易就能得到。阿里万里迢迢来到大理，肯定不会把种子白送给人们。要想得到鲜花种子，先得替阿里做一些事。2009年12月1日到2010年1月31日，阿里每天都会在大理城中发布任务，修为在30阶以上的人才有资格接取这些任务。完成任务后，就能得到鲜花种子和花肥，还能得到大量修为值。

使用种子后，地上便会出现一棵幼小的花苗。对着花苗使用花肥，就能让它茁壮成长；不过，施肥不宜过多，每人只能给一朵花施肥一次。花苗被施肥三次后，美丽的鲜花便生长出来了。此时就一定要注意，因为任何人都可以摘走成熟的鲜花，就看谁的反应更快了。

刚摘取的鲜花，没有经过鉴定，尚属于未知品种。这时就要麻烦阿里的好朋友——同样位于大理城中的花商巴盖里，在他那里，可以鉴定出鲜花的品质。一旦鉴定出极品鲜花，那鲜花的主人可就幸福无比了。



因为过程有趣、奖励丰厚，天龙世界掀起了一阵种花热。上至八旬老翁，下至七岁孩童，均为花狂。朋友一见面，谈论的话题必定是种花。这股热浪直到元旦来临，才有所减弱。元旦做年糕活动的出现，让沉迷于鲜花丛中的人们多了一种娱乐方式。

美味实惠的年糕总动员

2009年12月21日～2010年1月3日，一名厨艺高超的烹饪大师会出现在天龙江湖中。这位烹饪大师是专门为了元旦节而来，给人们带来了香喷喷的年糕食材——糯米与米浆。但不知道为什么，烹饪师傅不愿意将食材交与修为在30阶以下的人，只有30级以上的天龙民众才能从烹饪师傅手中领取一份糯米、一碗米浆。





烹饪师傅那里有团圆糯米、招财糯米、甜美糯米与欢乐米浆、进宝米浆、幸福米浆。团圆糯米与欢乐米浆可以打磨出团圆欢乐年糕、招财糯米与进宝米浆可以打磨出招财进宝年糕、甜美糯米与幸福米浆可以打磨出甜美幸福年糕。

人们从烹饪师傅那里领取的糯米与米浆是随机的，并且两份食材不能溶合在一起。比如，你领取了团圆糯米，那么同时得到的可能是进宝米浆或幸福米浆，无法得到欢乐米浆。烹饪师傅这样做的用意在于，希望得到食材的人们互动起来，在天龙中引发一阵不亚于种花活动的热潮。

由于自己一个人不可能打磨出年糕，所以大家都得去找帮手。拥有团圆糯米的人，需要找到身上带有“欢乐米浆”状态的人，在他的帮助下打磨出“团圆欢乐年糕”。同样，“招财糯米”需要“进宝米浆”，“甜美糯米”需要“幸福米浆”。

烹饪大师精心安排的年糕活动，自然不会单单只让人们品尝美味的年糕。大家在吃年糕时，还会从年糕中发现众多珍宝：金交子、绑定的元宝、变身道具、烟花、经验值等等，真是既饱了口福，又得了实惠。

如此具有诱惑力的活动，让天龙侠士们雀跃不已。不过，这烹饪师傅的性子实在是奇怪至极，一边想弄出一个超人气活动，一边却严格控制食材的发放——每人每天最多领取3次糯米，做出3份年糕。

新的一年即将来临，天龙中辞旧迎新的丰富内容还有许多。捉拿圣诞大盗、全新江湖奇遇、十多个春节活动、武魂功能强化、头像自行设计（玩家DIY）、石灰包珍兽笼等奇特道具……这个春节，天龙世界的人们将会很忙碌很幸福哦。P

上海大学CIA打造数字艺术教育旗舰

2010年职业教育培养计划正式发布

日前，上海大学CIA“2010年数字艺术职业教育培养计划”正式发布。上海大学联合国内著名数字艺术教育机构CIA,共同致力于中国数字艺术产业的发展与提高，联合培养市场亟需的职业艺术设计中坚人才。

据悉，这次正式推出的“2010年数字艺术职业教育培养计划”，是上海大学与CIA经过5年深入合作而发展出的精品示范项目，是在原有的游戏动漫培训项目教育体系基础上总结升华而成，其专业范围涵盖了游戏美术设计、影视动画、平面广告、室内设计、展会设计、建筑表现等多个数字艺术应用领域。其涉及领域的广度和深度都较原有体系有质的飞跃。本计划的实施，将全面突破艺术设计专业在教学方面的限制和瓶颈，使学生们能够在一个开放的、国际化的交流环境中，得到专业设计名师的指导，打造一个数字化软件工具和职业目标紧密结合的、具有全新概念的培养体系和职业教育平台，培养出市场亟需的职业艺术设计中坚人才。有志于投身数字艺术设计领域，跻身高级设计金领阶层的青年均可以参加此培养计划。

随着国际数字产业和现代设计行业的空前发展，数字艺术在我国面临广阔的发展前景，市场需求量巨大，不仅需要高水平的设计、创意总监层面的人才，尤其是对专业实用的职业设计人员的需求更为迫切。而传统的艺术教育机构，包括艺术设计院校和职业教育机构，设计职业培养定位方面存在着不同程度的两极分化现象，表现为艺术设计师与技术操作员的分化；艺术设计创意与数字技能培养之间的分化或脱节。同时，由于国内职业教育发展时间不长，普遍缺乏完善的教育培养体系和匮乏优质教学资源，导致设计产业所真正需要的、核心的职业设计人才的匮乏。

上海大学CIA:中国数字艺术教育的旗舰

作为中国数字艺术教育的领航者，上海大学一直以推动国内数字艺术教育的蓬勃发展为己任，积极地与国内领先的数字艺术企业合作，跟踪世界先进的设计理念和技术，不断突破和超越自身的传统艺术教育框架和理念，培养出我国自己的高级数字艺术人才。上大CIA负责人吴志坚表示，“数字艺术设计是一个艺术与技术交叉型、复合型的新兴学科，所以需要我们在传统艺术教育基础上，强化设计专业应用方面的数字技能，上海大学是中国历史悠久的大学，具有强大的学科、设备和人才优势，我们希望在上海大学和CIA的紧密合作下，双方将充分利用自己优秀的教育资源，凭借上海大学一流的艺术教育资源和CIA的技术优势、强大的师资力量，进一步提高学校自身的竞争实力，与世界先进设计水平接轨，共同推进国内数字艺术教育发展，为社会培养出更多高素质、高层次的实用型数字艺术人才。”



作为国内知名数字艺术教育服务商，CIA也十分关注中国数字艺术的发展：一方面持续不断地提供优秀的数字艺术教育解决方案和服务；另一方面积极帮助我国各大院校开设“数字艺术教育中心”，协助他们搭建能适应不同层次教学、创作、体验需求的数字化教学平台，培养广大学生各项职业技能，在不断实践过程中打下坚实的基础，以适应未来激烈的竞争。此次“2010年数字艺术职业教育培养计划”的发布，也是CIA在中国数字艺术教育市场立体化发展的必然，必将使CIA数字艺术教育体系广泛普及于社会培训机构、职业院校、普通高校和国家顶级美术院校的各个层面的艺术教育实践中，把“中国数字艺术教育联盟”做大做强奠定基础。

友情提醒

“2010年数字艺术职业培养计划”首期班将于2010年3月开学。本期开设游戏美术、影视动画、室内装潢与展会设计、商业广告等四个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。走读住读均可。凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。

详情可登录www.cia-china.com

漫步者感恩节活动追踪报道
心情点滴 漫步者陪伴的往昔回忆



“漫步者.感恩节”活动已经进行近3周的时间，新老用户们的参与热情依然势头不减，带着那份对漫步者品牌的炽热忠诚，讲述着发生在自己身边与漫步者的趣闻感受。让我们走进活动“现场”，捕捉那些发生在用户与漫步者背后的真情内幕。

“也许大家不能相信，我用的电脑音箱一直没有换，还是2005随电脑一同购买的那漫步者R301T北美版，期间也发生过一件有趣的事。2008年时发现电脑没声以为是音响出了问题，检查了音响原来是线被老鼠咬断了，因为当时住在宿舍房子小，老鼠多老爱肯家里的东西，还把我的裤子咬了几个洞，现在把音响搞坏了，原本打算重新买个，但是我把线重新接缠在一起有接上后尽然还可以用，不得不佩服漫步者的质量啊，现在还是用着挺好。”广东用户邓炜为我们讲述了他与漫步者的趣闻点滴。





“原来声音可以这样美的，这就是我的R4.1T，不断创造精品的漫步者！”用户冯锐在回忆使用的过程中饱含对漫步者品牌的依恋与信赖。

“我老爸从1998年开始玩电脑，到现在电脑已经升级多次了，从2001年5月购买第一个漫步者音箱R301T开始，我家就一直使用漫步者音箱，中间也换用过其他几个型号的漫步者音箱。现在，我看到漫步者又推出多款用于上网本等移动的小音箱，不管外形和音质，都是一流的。等我有钱了，要再买一对自已用。直到现在，我始终认为：M2是一款经典之作！！值得拥有！”宋欣用户展示自家多款漫步者音箱，传达着对品牌的支持。

“我给我的第一台电脑配的就是漫步者音响。性价比高，音质好。用过之后只有一个感觉——惊喜。当时脑子就涌现出俩字儿——超值！从哈尔滨到北京，从北京的一个家到另一个家；电脑已经换了四台，唯一跟随我的就是漫步者R201TII。我的漫步者已经为我辛勤工作了八年，随我颠簸了八年之后，我更骄傲自己当初的选择。我和漫步者的故事才刚刚有了个美好的开始，相信今后还有更美妙的故事相伴我们一生。” 墨少含真情，字疏达真意。马天明用户回忆八年来有漫步者陪伴的心路历程。

“细心的服务，优质的保修。当初购入时，还留下来的保修卡、说明书、用户调查表等。体贴是它给我的第一印象，实在难忘，虽不能言语，但只要用心体会也觉一番心思。八年的使用历程造就了百年的信誉，也造就了一个不可磨灭的民族品牌。让我们在感恩节到来之际，以一番诚挚的语言来表达多年来为我们提供优质产品的民族企业——漫步者。”真挚的话语诉不尽叶劲松用户对漫步者品牌长久以来的呵护及信赖。



“笔记本经典之作——漫步者M3，希望漫步者能在笔记本外置音箱方面，能继续设计出音效与外形都能让消费者感受到天籁之音的意境，把笔记本音箱的软肋由漫步者的优势来弥补。为爱好音乐的消费者解决烦恼！”陈杰鑫作为笔记本电脑用户，除对M3 Plus表示肯定之外，还对漫步者技术创新能力充满了期待。

如果您有任何有关漫步者的使用建议或者心情趣闻，赶快登陆漫步者官网的“漫步者感恩节”活动专栏进行参与！期期感恩大礼，精彩为您继续！

请大家继续关注漫步者感恩节活动，缤纷大奖等您赢取。

登陆活动首页http://www.edifier.com/users/activities/thanks/index.php

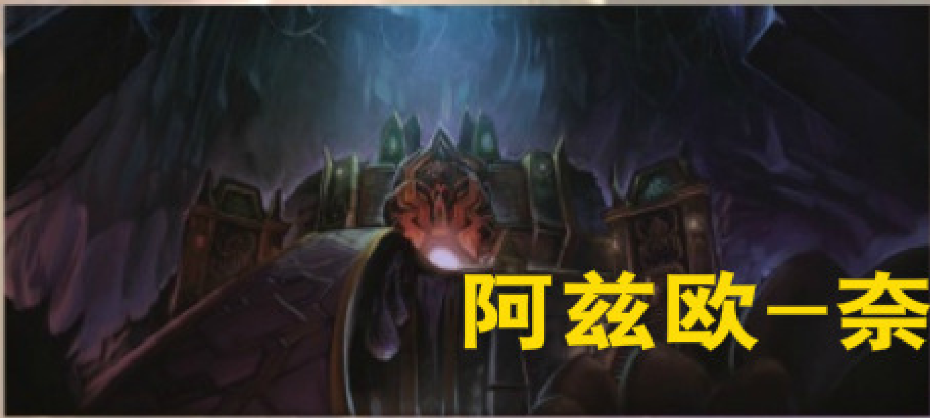


专为iPod设计便携精致的漫步者时尚新品M33 Plus

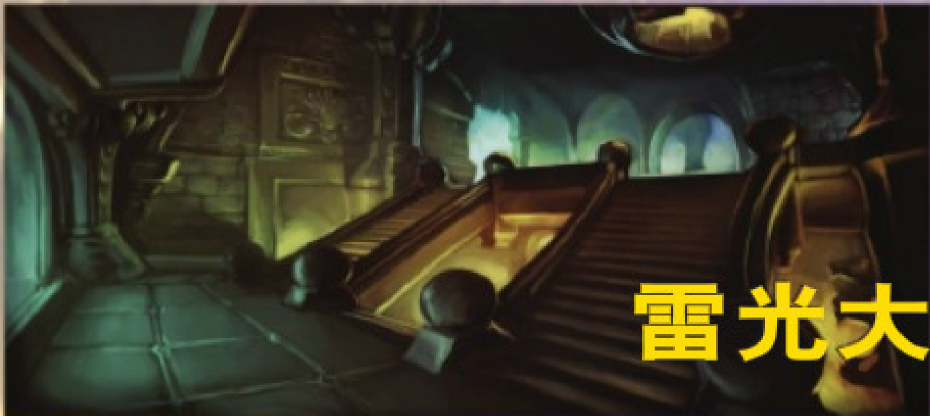


2009年新品上市的K310

优游网书还将会有哪些攻略？


阿兹欧-奈幽

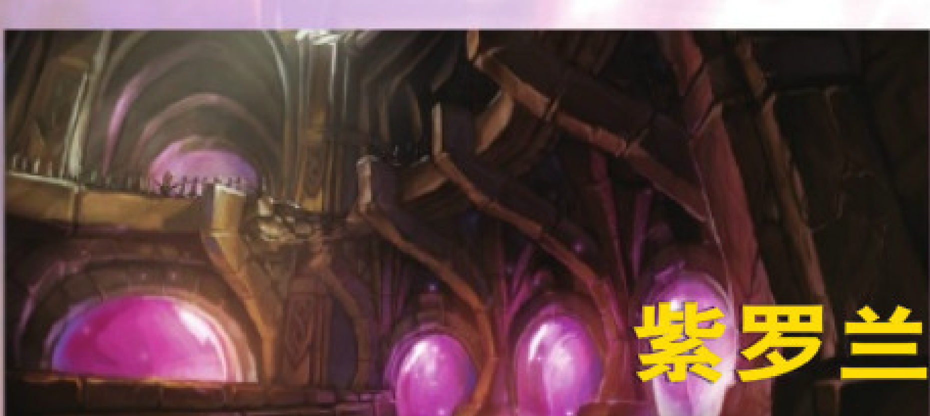

黑曜圣所


雷光大厅


永恒之眼


石之大厅


亚夏梵穹殿


紫罗兰堡


奥妮克希亚的巢穴


斯坦索姆的抉择

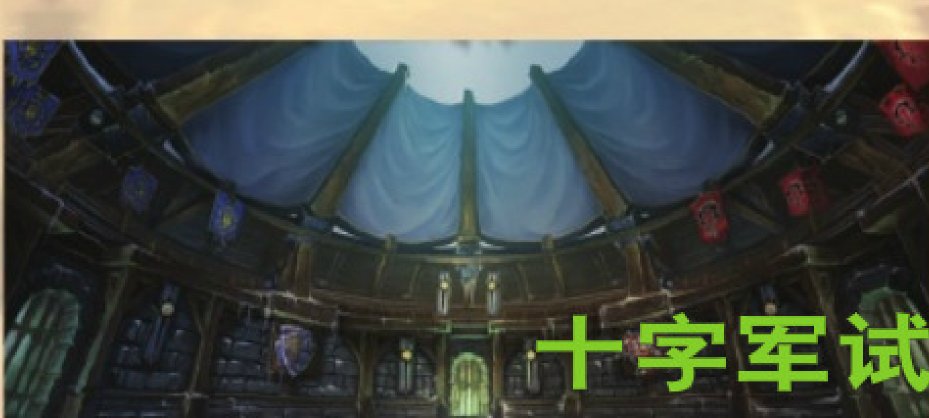

纳克萨玛斯


勇士试炼


奥杜亚

3.3 ？

灵魂熔炉
萨隆之渊
倒影大厅
寒冰要塞


十字军试炼



头牌新闻

光宇游戏正式签约《天骄3》 ■本刊记者 冰河

为期4天的2009年第七届中国国际网络文化博览会于12月4日在北京展览馆如期召开，光宇游戏作为参展商出席了本届网博会。在12月4日下午举行的新闻发布会上，光宇游戏阐述了未来公司的发展方向与最新的计划，但最重量级的消息显然是光宇游戏与目标软件正式签约国内自主研发的巨作《天骄3》。



《天骄3》最终落户光宇游戏，它能给玩家和业界带来什么样的冲击呢?

《天骄3》自公布以来一直受到国内外众多游戏厂商的关注，其代理权一直是网游业界内关注的话题。制作《天骄3》的目标软件则是中国最早从事高端娱乐游戏和多媒体软件的开发公司之一，有着雄厚的实力，其作品多次在国际游戏展如E3、TGS上参展并受到众多国际游戏厂商的关注。光宇游戏一直支持国内自主研发游戏，而这一理念与目标软件显然是一致的，此次合作显然是一次强强联合，光宇游戏有丰富的运营经验与运营实力，而《天骄3》有着自身优秀的素质，双剑合璧必将大放光华。

《天骄3》的背景设定取材于中国传统文学典籍，并增加了东方玄幻元素。游戏并不是简单的将这些玄幻内容移植过来，而是在全新的故事背景设定下，将古老的天仙罗汉、妖魔鬼怪重新组合，创立了全新的《天骄3》游戏世界观。游戏包含了许多稀奇古怪的奇思妙想，彻底颠覆玩家对传统玄幻的认识，让玩家体验绝对新奇的冒险经历。全3D的场景也提供了玩家们畅游的宽广世界。

已经通过了运营《问道》《西游Q记》《炫舞吧》《创世OL》《秦始皇》《梦幻蜀山》等产品的光宇游戏已经奠定了其国内一线游戏运营商的地位，从运营的游戏不难看出现在光宇游戏走的是多元化多角度多类型的路线。《天骄3》落户光宇能给2010年的中国网络游戏行业带来怎样的冲击，目前尚不得而知，但可以确定的是光宇坚持多元化经营的能力将进一步得到证明。



晶合热点

2009网游管理与运营高峰论坛开幕

2009年12月5日下午，北京展览馆4号会议室精英齐聚、名家荟萃，“2009网络游戏运营与管理高峰论坛”作为第七届中国国际网络文化博览会的一项重要活动正式开幕。文化部文化市场司副司长庹祖海及网络处处长刘强、腾讯游戏、巨人网络、光宇华夏、杭州乐港、5173、法国NCC等国内外知名网游企业高层纷纷到会并发表主题演讲，近150名国内网游界运营与管理人士参与了本次盛会.本次论坛由中国网络文化博览会组委会主办，文化部文化市场发展中心协办，国内专业的数字娱乐研究机构——文睿研究中心承办。

本次论坛围绕网游行业发展与行业自律、网游相关周边产业发展趋势及网游对社会的影响及企业的社会责任展三个主题展开演讲和交流。多达9人的演讲阵容使参会人士大饱耳福。论坛承主办方文睿咨询中心首席分析师王涛在接受记者采访时表示，本次论坛是政府和网游企业沟通的平台，也是网游行业内部探讨如何可持续发展的一次盛会，相信通过举办此次的活动，会使政府企业更加良性互动，而业内的高层管理人员也得到学习和提高的机会，这也是文睿承办这次论坛的初衷。

腾讯巨人宣布合作运营《绿色征途》

2009年12月10日，腾讯科技与巨人网络共同宣布将携手合作运营巨人网络新作《绿色征途》，《绿色征途腾讯版》第一批服务器将于近期开放，这一举动也将为业界联合运营发展趋势产生重要影响。根据合作协议，《绿色征途腾讯版》将为腾讯用户开启“绿色通道”，QQ用户无须注册、无须付费便可直接用QQ号码登录游戏。在内容方面，《绿色征途腾讯版》与原版也将保持同步更新，两家运营平台的游戏内容完全一致。《绿色征途》是巨人网络探索免费商业模式变革的创新之作，也被誉为是巨人网络董事长兼CEO史玉柱的反思之作。其强调“不卖经验、不卖装备”，希望改善免费游戏普遍存在的不公平问题，并呼吁关注非付费玩家利益。巨人网络副总裁纪学锋表示，腾讯是中国最大的互联网应用平台之一，希望借助这个游戏平台让更多玩家分享巨人网络开发的优秀作品。

《疯狂赛车Ⅱ》大众sporty大奖赛揭晓

近日，历时两个多月的《疯狂赛车Ⅱ》——大众Sporty大奖赛终于落下帷幕，通过重重考验的赛车精英为广大的车迷朋友以及《疯狂赛车Ⅱ》的爱好者们在大赛期间奉献了数场经典对决。经过线上线下持续了近两个月的竞争，来自全国的23名车手进入了最后的总决赛，选手齐聚成都，经过几轮精彩角逐，最终来自江西的选手李顺拔得头筹，最终获得主办方提供的德国POLO杯观战行、冠军奖杯、数码相机以及疯狂赛车游戏极品装备礼品包等丰厚的奖励。来自福建的选手陈清，来自江苏的选手王吉刚分获亚军和季军，获得了笔记本电脑、疯狂赛车游戏极品装备礼品包等奖励。

美金融媒体称盛大游戏第三季度财报超华尔街预期

近日，就盛大游戏公布的2009年第三季度未经审计财

报报告，美国主流金融媒体《巴伦周刊》（Barron's）予以报道，称盛大游戏第三季度业绩令人惊喜，并超出了华尔街之前的预期。据悉，盛大游戏第三季度收入达到创纪录的1.863亿美元，超出业界预期的1.855亿美元；折合每股收入为24美分，比华尔街之前预期的21美分，超出了0.03美元，这是一份令人喜悦的良好成绩。在盛大游戏业绩公布后，其股价比上一交易日上涨4.6%。



晶合新作

麒麟游戏携手中影发布《成吉思汗·刺陵》

2009年12月4日，上海盛大在线、麒麟游戏和中国电影集团公司电影营销分公司共同在网博会现场召开发布会，宣布盛大在线、麒麟、中影达成深度战略合作，将联手重推麒麟游戏出品的大型历史战争网游《成吉思汗·刺陵》。盛大在线CEO王静颖、麒麟游戏CEO尚进、中影营销总经理蒋德富出席了发布会。发布会上，盛大在线与麒麟游戏宣布《成吉思汗·刺陵》于12月18日开始正式在盛大在线平台上线。接入盛大在线之后，《成吉思汗·刺陵》能即刻分享盛大注册用户的存量资金池、云计算平台、云存储平台、云安全平台、云客服平台。盛大版《成吉思汗·刺陵》上线后，每位上线玩家将获得豪华增值礼包。电影《刺陵》由著名影星周杰伦、林志玲、陈道明、苗圃等联袂主演，于12月9日登录全国电影院。而网游作品《成吉思汗·刺陵》也于12月18日贺岁公测。观看《刺陵》的电影观众可在影院直接领取《成吉思汗·刺陵》价值千元的游戏大礼包。这将成为电影与游戏行业全渠道合作的又一经典案例。同时，中影营销也在现场宣布，麒麟游戏作为电影《刺陵》的联合营销伙伴，双方将在多方位进行合作，在宣传推广各自作品的同时，相互借势，携手共进。



麒麟游戏打造《成吉思汗·刺陵》

网易发布《天下贰》最新资料片《飞龙在天》

网易于近日在北京展览馆召开新闻发布会，宣布旗下首款免费3D即时制网游《天下贰》在2009年12月11日推出年度资料片《飞龙在天》。影视明星杨幂、网易游戏主创人员、各媒体代表及众多游戏玩家共同出席并见证了资料片《飞龙在天》的首发仪式。发布会上，《天下贰》主策少云、主美张磊分别介绍了新资料片的世界观构想、新增玩法、美术特点，以及在游戏表现背后的开发历程。随着《飞龙在天》的开启，除了原有的灵兽、幻化、战场、竞技场等系统将全面升级，带给玩家更丰富的游戏体验外，4个全新种族、28个全新场景、16种全新飞行坐骑、20人大型团队副本也即将登场。为了更生动的展示资料片主角人物与剧情，网易特别邀请了曾饰演《天下贰》门派主角“云麓小师妹”的杨幂，现场扮演年度资料片《飞龙在天》中的新主角——朔方城主七夜之妻墨姬。据悉，《飞龙在天》作为《天下贰》的首部资料片，其新增内容还包括360度自由飞行、开放《山海经》中的幽州场景、开启跨服竞技等。


杨幂为玩家亲笔签名

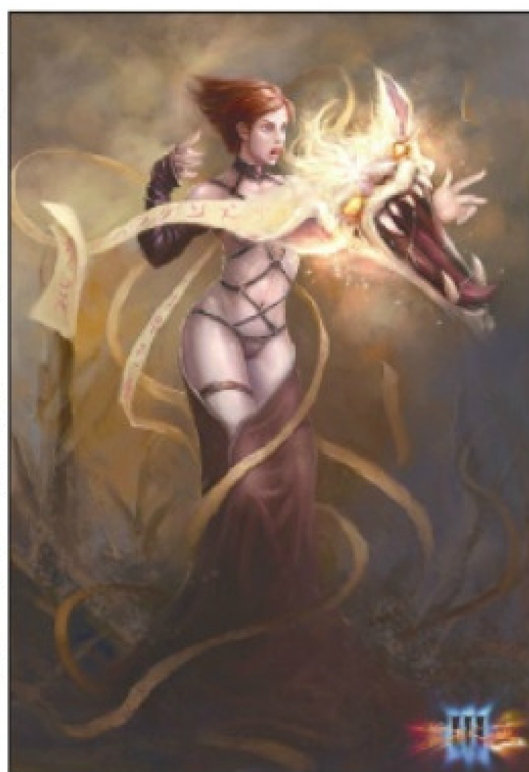

杨幂全新墨姬造型

华夏飞讯开启“第一封印”

近日，备受瞩目的网络游戏盛宴“第七届中国国际网络文化博览会”在北京展览馆隆重拉开序幕。华夏飞讯科技有限公司作为网游新锐，携旗下《十二封印之龙图腾》、体坛篮球游戏以及几款研发中的神秘产品亮相北京展览馆并召开发布会，据悉，《十二封印之龙图腾》是由华夏飞讯公司自主研发，是一款以上古时代为文化背景的大型2.5D MMORPG。历时两年时间研发，于2009年11月13日开启火爆封测。会上，华夏飞讯CEO杨晓光及体坛网的高层还共同宣布华夏飞讯和体坛网正在合作精心打造一款体坛篮球游戏的消息。

《万王之王3》启动终极测试

3D魔幻题材网游《万王之王3》已于2009年12月17日正式启动终极测试，同期开放两组全新服务器，分别是电信线路的“天空之城”与网通线路的“英雄之路”。两组服务器全部采用顶级刀片服务器，为用户提供流畅和稳定的游戏环境。本次测试为不删档测试，并开放注册不限号，所有玩家只要注册巨人通行证，就可以直接进入游戏，体验坦格拉美亚大陆的魔幻风情。同时游戏内也将举办六重豪华大礼免费大赠送的活动，只要登录游戏，100%可以获得极品武器和其他精彩的游戏道具，详情请登录官方网站：kok3.ztgame.com关注最新信息。据悉，3D魔幻题材网游《万王之王3》是中国首款图形化网络游戏《万王之王》的最新续作，由超过200多名游戏策划师、程序员、美术精英历时三年打造，总投资超过人民币1亿元。



《百年战争》封测正式开启

福州天盟数码有限公司旗下“176.com一起乐”已于近日正式开启了大型Q版3D即时制网游《百年战争》的封测。据悉，该游戏以英法战争为背景，玩家获得极品装备的主要途径是游戏独特的“打造”系统。玩家只需将怪物掉落的材料加上对应的制造卷轴，无需做“人民币战士”也可以拥有史诗级别的装备。此外，打怪过程中还会掉落宝石,可用于装备的强化和镶嵌，并赋予装备不同的视觉效果。





晶合快评

细看电竞行业的观众“热情”

■晶合实验室 8神经

2009年11月，我跟冰河一起去成都观看了WCG 2009世界总决赛。尽管已经过去了一个多月，但现在回想起来，在这场盛极一时的电竞飨宴之后，还是颇有一些值得一提的话题。

尽管我在现场观看过的电竞赛事数量不少，同时也看过两年前在西雅图举办的WCG世界总决赛，可我可以确定地说，之前没有任何一次电竞比赛现场观众人数能赶上本次成都总决赛的一半，甚至连1/3都可能赶不上。尤其是最后魔兽决赛的现场，观众人数和热情程度已经不逊色于一场中超或者CBA的比赛。看来似乎电竞行业前途无量，但是联想到电子竞技与足球或者篮球赛事在国内的地位对比，以及目前实际“前途无亮”的前景，又不禁让人无语。

由于成都新会展中心距离市区较远，在总决赛的几天里，每天比赛结束后大批观众怎样返回市区成了一个难题。仅仅在第一天开幕式和揭幕战结束后，赛场外的公交车站就滞留了数百观众难以回城，只能几个人一起搭伙在路上拦“黑车”回市区。笔者因此和7个不认识的年轻人搭伙花了80块钱乘坐一辆面包车返回市区，在车上攀谈时，得知这几个年轻人中有半数都是从外地赶来成都观看比赛的，其中有从兰州过来的，有跟笔者一样是从北京过来的。几乎都是大学生，为了观看这次的总决赛或省吃俭用，或请假溜号，不远千里赶来。“WCG的总决赛能在中国举办太难得了，无论如何我都要来看一次。”兰州过来的哥们说，他今天早上才下火车，然后就直接杀赴会场了，到现在还没找住的地方。“成都有什么宾馆比较便宜的？距离赛场近点最好方便我这几天跑。”这哥们最后如此说道。

在最后的颁奖典礼上又发生了让人颇为难忘的一幕。韩国三强不出意料囊括前三名，并身披国旗一起站上领奖台时，台下一位哥们突然声嘶力竭地喊出一声：“中国星际，加油！”会场里响起一阵掌声给予回应。我无法怀疑这位老兄对“星际”的热爱，也能体会到他在看到韩国人的强势时心中的那种不甘，但我想中国“星际1”是很难再加上油了，只有期待“星际2”时看看能否对韩国人再形成突破。我们的玩家的这种热情是令人动容的，尽管“星际”或者“魔兽”都是美国公司的游戏，美国人却体会不到中国玩家对这两款游戏的那种热情。在总决赛第二天下午，Sky小组赛最后一场比赛，尽管这场比赛在普通场地举行的，但围观的观众依旧是人山人海。当Sky获胜确定出线后，观众们蜂拥而上，上百人将Sky围成了一个庞大的“人球”向休息室慢慢地挪动，Sky的脸色看起来很疲惫，数不清的照相机在他头顶闪光，无数话筒围绕在他的嘴边。这个“人球”挪到了几乎无观众问津的《VR战士5》和《吉他英雄》比赛场地时，这里闲散的老外们一脸惊愕，



拉风的游戏达人8神经

浑不知道发生了什么事，当他们中有人好奇地凑上去了解了一下之后，便一边耸着肩摊着双手一边往回走：“真不可思议！”对于把电竞比赛纯粹当作游戏和娱乐来看待的老外来说，这样的热情确实是他们无法理解的。以我当年在西雅图的观感，无论是什么项目的选手都可以轻松地在会场走动而不用担心被人打扰，美国的观众们在看完比赛后会自顾自地去游戏区联网打着《光晕》或者《吉他英雄》，他们几乎不认识任何电子竞技选手。而在成都，Crubby和Moon走到哪里都会被认出来并被团团围住，更不用说我们自己的Sky、Fly或PJ，这几天里他们甚至连解手都不敢去公厕。

在成都总决赛这样极度繁华的场面之后，我们的电子竞技行业却一点也不能让人乐观。紧接着11月底在北京举办的IEST世界总决赛，尽管联想投入了不亚于WCG的巨额奖金，也吸引了国内外几乎所有的顶级选手参与，但是总决赛的观众却只有千余人。除了“魔兽”与“星际”，我们的玩家似乎并不认可其他的项目是电子竞技，而除了WCG，玩家也似乎很难再有多余的热情去分给其他的电竞比赛。究其原因，WCG除了有全球最顶级的选手参与之外，还涉及到国家与国家之间的荣誉对抗，对于热血的年轻玩家来说，这也许是吸引他们关注的一大主要原因。但以足球行业举例，光有万众关注的世界杯却没有国家联赛和俱乐部杯赛为基础是搞不起来。而即便是WCG，今后的发展也不容十足乐观。电竞产业相关领导在一些演讲多次强调“电子竞技绝不是网络游戏”，但看看同样是WCG比赛项目的《地下城与勇士》《Red Stone》，无异于自相矛盾；网络上也曾经有玩家在谈及“拳皇”时轻蔑地表示“这样的游戏怎么能算是电子竞技？”可同样是WCG比赛项目的《VR战士》与《死或生》其实与“拳皇”也没多大不同。这样看来电子竞技什么的，其实还真没必要给它弄个虚头巴脑的光环。仔细去想，玩家的热情无非是来自于“星际”和“魔兽”长久以来积累的雄厚群众基础（曾经还有CS，但现在有的赛事已经在赞助商的金元攻势下将其改为CF了），以及在这几个基础项目中战胜世界强手获得的荣誉感而已。可是电子竞技毕竟不等仅仅同于“星际”+“魔兽”，喜欢《吉他英雄》的欧洲人不乐意，喜欢《光晕》的美国人不乐意，喜欢《VR战士》的日本同样不乐意。

而对于我们的电子竞技来说，唯一可骄傲的就是玩家的热情了。但这样的热情应该如何去利用和发展，如何维持下去，还真是一个值得研究的问题。



这蜂拥的热情对电子竞技是推动，也是一种负担

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

热心读者及业内的同仁你们好。正如你们所看到的，在2010年的第一期杂志中，我们的“中国电脑游戏产业报告”再次出炉。

时光飞逝，在不经意间，才发现这已经是我们连续推出这一产业报告的第九个年头了。中国的整个电脑产业在9年中所发生的变化用“沧海桑田”来形容或许并不为过。

这9年，不仅是中国电脑游戏业飞速发展的9年，也是整个中国网络产业飞速发展的9年。从最初的整个网络行业对游戏充满陌生和轻视，到今天网络游戏成为上市公司最重要的盈利单元、成为资本市场上最有分量的筹码……这其中经过了千万人的探索、努力甚至牺牲。很多方向本来正确，但却没能坚持到胜利的那一天的公司倒掉了，渐渐被人们遗忘。最初的从业者们很多已成为这个行业的骨干，正在行业的发展中实现自己最初的理想。

从宏观来看，2009年，整个游戏行业在专业人才、自主研发技术成果和自主开发产品等方面又取得了进一步的成绩，符合“科技进步、自主创新”的国家政策，产业环境虽然遇到了新的矛盾，但这正是行业进一步完善的预兆。国家相关管理部门也出台了相关的行业支持性政策文件，对网络游戏产业给予充分扶持。作为这个行业的见证人，我们希望将自己的工作做得更好，能和这些同仁一起推动这个产业的进一步发展。我们坚信，在2010年，中国的电脑游戏产业将迎来更有历史性的发展机遇。

2009中国电脑游戏产业报告

■本刊编辑部 记者部

2009年中国游戏产业背景分析

2009年，中国的电脑游戏产业在快速发展中翻开了新的一页。套用一句现在流行的话说，“它是一个大茶几，上面摆满了各种杯具和洗具”。充满了金钱和欲望的地方，总是好戏连台。上市、融资的画饼在2009的游戏业内总算少了一些，不过仅有的几次波动还是让所有人无限遐想。制造业和出口贸易在金融危机的影响下步履维艰，所谓的“文化创意产业”就显露出了独有的优势。在这个不吃不喝也要上网、戒网瘾学校遍地开花的年代，“文化创意产业”真是拉动内需消费的最大龙头。在游戏行业产值不断增长的同时，更多原本将目光放在其他行业的资本徘徊数年之后也开始将脚踏进了这一潭浑水。虽然目前看到的还只是一片片漩涡和水花，没有澎湃的浪头出现，但对于中国游戏行业的2009年来说，这才是最值得期待的。

现在，让我们依照惯例，看看在成为历史的2009年，有哪些已经显露或者尚未显露的精彩，是这一年真正值得我们记忆的。

“魔兽”之外的战争

《魔兽世界》这几年都是中国行业话题频发的领域，在这一次的代理权转移风波之前，是迟迟无法落实的《巫妖王之怒》的审核与开放。不过那个时候谁也没想过上海九城会失去魔兽，毕竟这个当时已经在中国存在4年、支持九城登陆纳斯达克、贡献了其财报95%以上收益的作品，是九城不可能放弃的命根子。直至代理更换的消息在网易和九城两家企业分别得到证实，随之而来的冲击波就贯穿了整个2009年。从年初年会上陈晓薇当面炮轰丁磊，到“网易版魔兽”迟迟无法通过审核，再到网易以“内测”名义曲线开服，再到“三定文件”颁布第二天的突然收费，直至最后落到网易头上的处罚，《魔兽世界》内外的战争一浪接着一浪。而因为《魔兽世界》而引出新闻出版总署与文化部围绕网络游戏行业监管权力之争，至今尚无定论。《魔兽世界》的最终走向已经不仅仅是一个涉及500万玩家和两家中国网游大企业命运的问题，而更引出了这个行业此前一直被刻意压制、忽视的许多隐患。所以当2009年末说起“魔兽”引起的风波时，《魔兽世界》固然是第一个不能错过的话题，但真正精彩的却是它背后至今没有结果的纠结与斗争。“部门监管权力归属”和“国外企业的中国落地”两个问题，足可以决定十年内中国网络游戏行业的兴衰走向。可惜的是，在这两个问题上萦绕了太多不可控的因素，以至于业内上下所有人虽然明知其重量，却只能看着其自己慢慢演化，等候其瓜熟蒂落、水落石出的一天。



和《巫妖王之怒》什么时候能落地中国一样，这两个问题何时能露出最后的真容，我们也只有等，而且恐怕等的还不会是一天两天。

绿色之辩与史玉柱转身

中国的网络游戏行业从诞生的一天开始，种种争议就没有平息过。特别是对那些风头比较强劲的企业和人来说，假如真有一天所有的争议和风波都远离而去，反而会显得不正常。从盛大《传奇》到九城《魔兽世界》，再到巨人《征途》，滚滚而来的财富随之而来的是专业的、伪专业的和业余的抨击。在这种杂乱无章的抨击下，中国游戏行业发展到了今天。不过并不是所有的抨击都是空谈，网络游戏在前几年过于重视人民币玩家消费，轻视普通玩家游戏感受带来的不仅仅是各种抨击，厌烦了“有钱就是爷”环境的玩家也在用脚投票。虽然道具收费模式成为行业主流的趋势并未改变，但针对网络游戏在商业开发和社会环境上并行发展的努力，却也渐渐露出了苗头。最为显著的就是将道具收费模式推到前所未有高峰的《征途》，史玉柱在接连推出《征途》“时间区”和《征途怀旧版》之后，终于推出了反思道具收费模式弊端的《绿色版征途》，以求全面改良其游戏中的玩家社会生态文化。这种反思能否如其从前的《征途》一样带来扩散效应尚不可



数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限：

2008年12月～2009年12月。

数据采集：

1.由《大众软件》多年来积累的国产游戏报道资源，对国内游戏企业进行了地域、聚集区、企业大致规模等方面的分类整理，拟定了通过考察以驻北京、上海、重庆、四川、广东和福建为主的游戏原创企业，以及全国其他地区的游戏开发、运营企业的调研方案。

2.《大众软件》2009年度读者调查报告收回有效问卷共计30 933份。

3.通过全年采访等方式，实地调研业内企业共67家，其中包括有代表性的上市公司、中型网络游戏企业、游戏培训教育机构及游戏开发小组等。

4.通过各地信息员或外派记者向上海、北京、四川、广东等地的网络游戏代理运营商，直接索取每月在线人数等数据及企业资源信息，并将这些数据与游戏的服务器及在线人数进行核对。

5.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数，免费网络游戏的物品购买数据推算市场总额。

6.通过信息员在北京、上海、天津、重庆、青岛、郑州、合肥、西安、呼和浩特、广州、深圳、成都等全国12个城市的网吧抽样调查提取有效数据，对代理商提供的数据进行核对计算。

7.通过盛大游戏、网易、九城、巨人、腾讯、搜狐（畅游）、金山、网龙、完美时空、中华网等上市公司2009年1~3季度的财报数据，对上述数据进行核校。

知，但其背后体现的努力却不可忽视。做出同样尝试的并不仅仅只有史玉柱和他的巨人网络，一直坚持点卡收费模式的金山游戏，将盈利重点转向游戏周边和电子竞技的腾讯，还有诸多试图将SNS社区轻游戏和现有网络游戏结合起来的中小企业，都体现了同一趋势。网络游戏生存至今对商业模式的探索，一直是中国互联网行业最活跃也是最成功的。目前这种在商业效益和社会效益寻找平衡点的尝试，是中国网络游戏行业在2009年对运营模式做出的重大改变努力。虽然目前整体依旧良莠不齐，不过这种变化趋势总是令人欣喜的。希望能早一点看到这种努力的成果。毕竟面对各种针对网络游戏的无端攻击，以及各路“叫兽”寄生在网络游戏行业外围敛财兼坑人的行径，已经要让人忍无可忍了。

分拆上市与平台战略

做游戏，拉玩家，拼规模，最后上市，这是一直以来网络游戏企业崛起的不变模式。金融因素对于这个行业的影响已经越来越深的体现出来。与此同时网络游戏的金融门槛也越来越高。无论是起家还是上市，需要的资金实力都远远超过了当年。这是一个行业走向成熟发展的标志，也是行业进入更深度更激烈竞争的开始。2009年尤为引人注目的是搜狐和盛大两家已经成功上市的企业将游戏业务单独分拆出来再次包装上市的成功案例。这个金融战略的转变一方面说明如今的网络游戏业务已经足够丰富有力，可以完全依靠自身的概念和盈利支持投资人的信心，另一方面也说明网络游戏企业做“大娱乐”的决心。游戏业务的前期上市带来各个公司在金融、营销、渠道、售后服务等方面的规范化，如今是将这种治理结构规范化的成果向其他领域扩展的时候了。无论是盛大、巨人还是腾讯，这些网络游戏行业巨头都在年初开始确立制作团队投资合作计划，并强调要“做平台”。其中尤以腾讯的效果最为显著，其早年在互联网领域的商业平台成功扩展到网络游戏领域，并获得巨大成功，让其他同行看明白：仅仅自己做游戏，自己运营游戏未必能达到商业利益的最大化。对于现有成规模成气候的企业来说，横向扩展，做中国互联网上的国美苏宁，是面对中国日益增长的互联网市场，最佳的商业选择。2009年我们所看到的转变，不过是一个小小的开始而已。



张朝阳在“搜狐畅游纳斯达克成功上市新闻发布会”上发言

网页游戏和互联网社区浮沉

2008年最引人瞩目的互联网概念是“SNS社区”。自从开心网迅速崛起之后，社区论坛这个曾经被忽视，却是互联网运营基础的领域就重新获得了重视。特别是嵌入式Flash游戏的出现，让业已有些走入死胡同的网页游戏看到了新的曙光。从2008年网页游戏火爆发展开始，如今业内已经有几百款游戏，几十家公司。但直到现在，国内网页游戏绝大多数基于Travian和oGame两个体系开发。目前国内运营成功的，绝大多数都是基于Travian体系的三国类游戏，因为Travian有3个种族，并且数值平衡已经经过了时间的考验，三国类游戏套用此体系开发，后期基本可以不做数值平衡完全照抄即可。同样事实也证明这个模式可行，并且大部分三国游戏都获得程度不等的成功。于是乎在游戏一定资金累计之后，创新是今年大多数盈利的网页游戏公司的目标，这个时候横空出现的社区嵌入式网页游戏，无疑就成了最好的试验田，满眼的“偷菜”热潮在说明这种“轻游戏”模式蕴含的商业潜力。盛大、巨人、腾讯这些企业都在悄悄的向自己旗下的SNS社区做网页游戏移植的努力。如果这种移植成功，无疑给业已流行的“平台战略”增添一个新的重量砝码。从目前的行业研发进展来看，前景无疑很乐观。



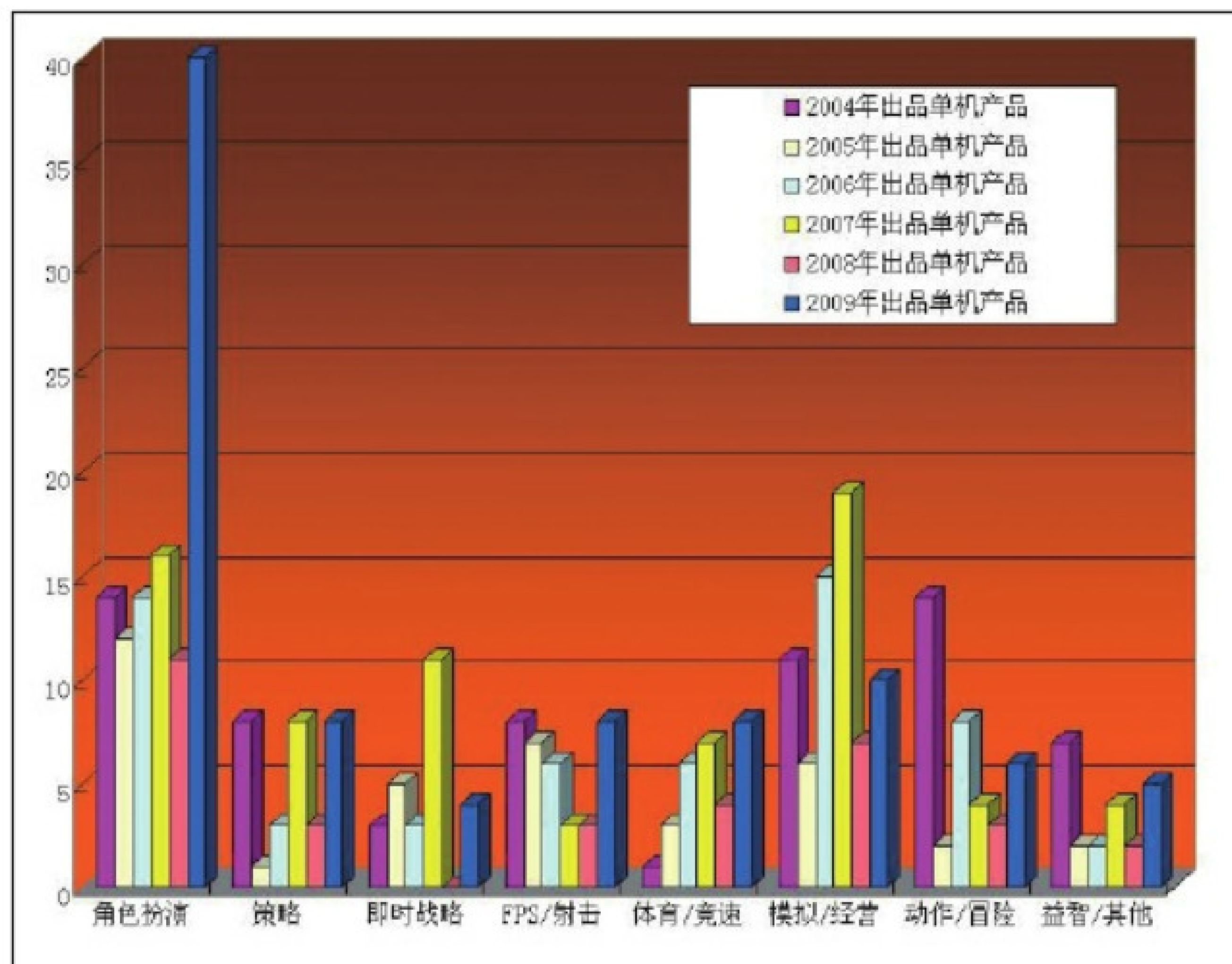
QZONE，腾讯的SNS社区

2009年单机游戏市场整体分析

[2009年单机游戏种类和数量分析]

如果考察欧洲、美国或日本的游戏市场，就会更明显地感到，与它们所完全不同的是，中国的游戏市场完全是网络游戏的天下。单机游戏几乎沦为电脑卖场、书店和超市货架上不被人注意的陈列一角。但即使在这样的情况下，2009年，单机游戏市场仍然存在。2009年中国大陆正式出版的PC单机游戏产品为89款，比2008年增加了57款。其中角色扮演类游戏多达40款，这几乎相当于2006年到2008年同类游戏的发行数量的总和。另外策略类游戏的数量也之前两年有显著提升。

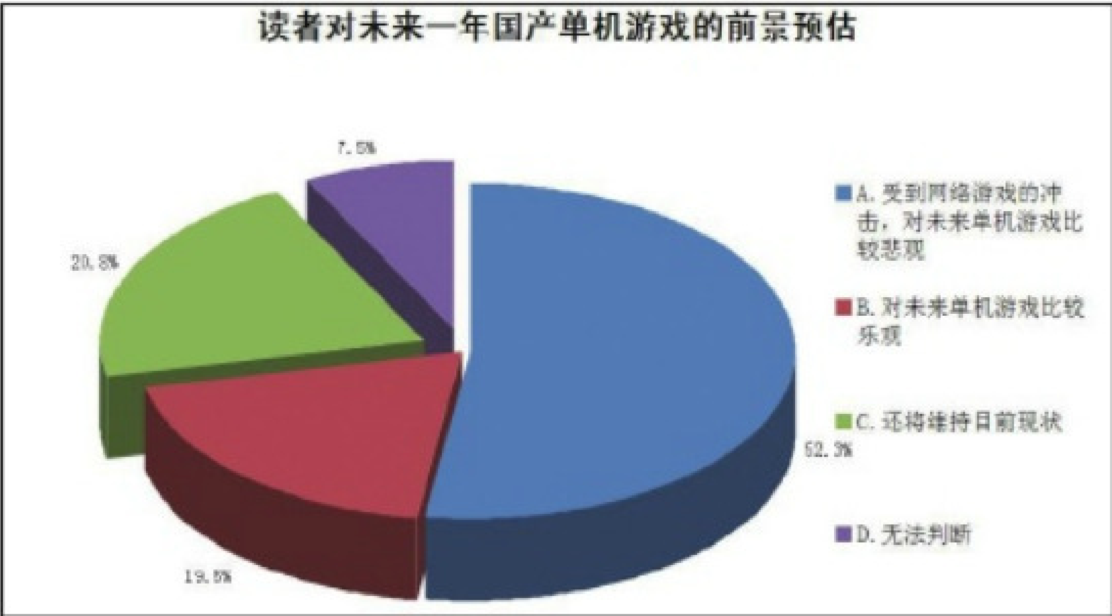
根据我们2008、2009年两年度的读者调查报告显示，在2008年，只玩单机游戏的用户比例为14.7%，只玩网络游戏的用户数为26.7%。而在2009年，只玩单机游戏的用户比例升为19.8%，而只玩网络游戏的用户数为下降为10.8%。由于《大众软件》的读者群和国内玩家的主流年龄段是相符合的，这也证明，随着网络游戏市场的平稳化趋势以及单机游戏所具有的独特乐趣性，使更多玩家将视野转向单机游戏——游戏消费群体对于单机游戏的关注，与我们从单机游戏厂商方面获得的反馈是成正比的。



2004～2009年国内单机游戏产品比较图

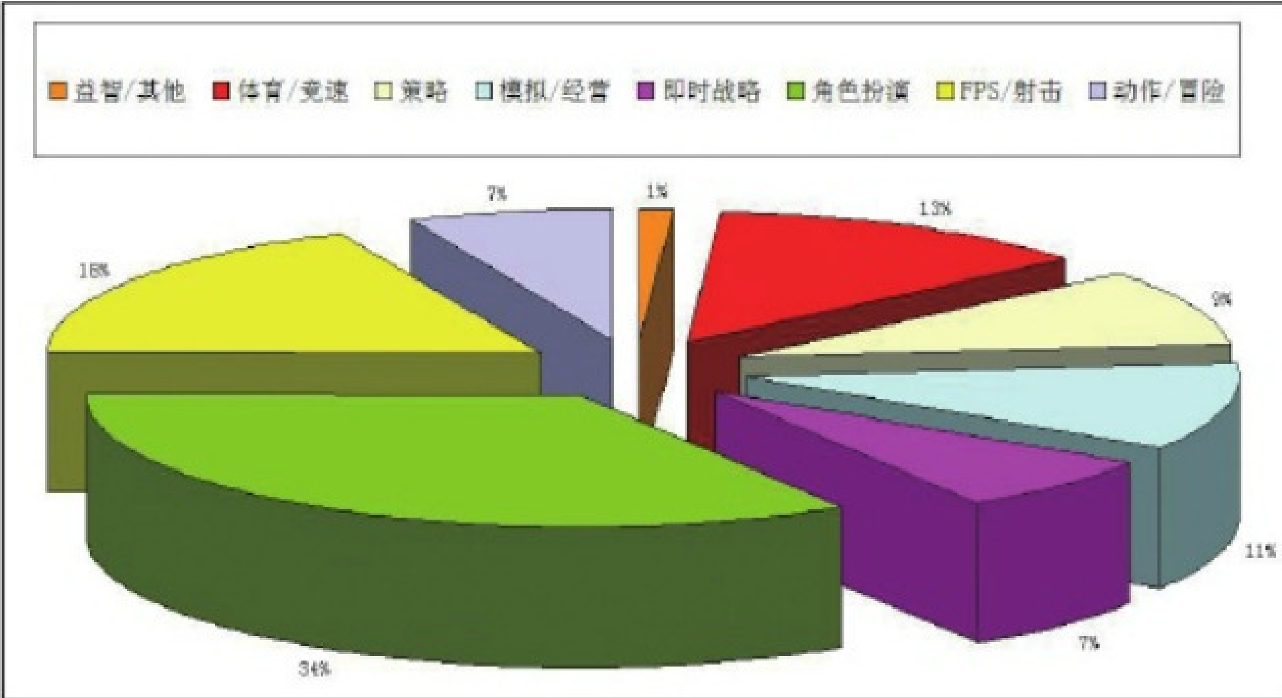
单机游戏的市场扩大的另一个原因是，由于网络零售模式的进一步增强，通过Games for Windows、Steam或其他网站通过下载方式购买单机游戏越来越方便，本刊读者对于正版单机游戏通过网络付费的方式下载认可度达到了59.4%。网络下载单机游戏虽然在短期内还没有可能引入到国内，但这也培养了新一代玩家对于单机游戏的兴趣。不过尽管如此，仍有52.3%的读者认为在网络游戏成为市场主流的情况下，对未来国内的单机游戏比较悲观。

根据游戏天堂方面提供的数据，该公司2009年新出版产品的出货量占到全部产品出货量的55%左右。



2009年读者调查显示大部分消费者对单机游戏在国内的前景堪忧

[2009年单机游戏市场总规模分析]



2009年国内单机游戏市场份额分析

根据我们从单机代理发行商及渠道商得到的数据统计，2009年出品的单机游戏产品市场总额为1.27亿元，这比2008年的单机游戏产品市场总额4609.2万元上升了174个百分点。2009年中国大陆正式出版的产品为89款，比2008年多出了57款，增长率达到178%，这证明单机游戏市场总额的上升与产品数量的上升是成正比的。相对于2007和2008两年单机游戏市场的低迷，2009年的单机游戏市场在不为人知的情况下有所回升。虽然这样的增幅对整个游戏产业几乎意义不大，但对玩家而言这仍是一件好事。

根据2009年国内主要单机游戏类型的市场额统计结果，我们制作了饼图。从图中我们可以看出，角色扮演类游戏占据了市场总额的34%，在国内游戏市场上依然占据绝对的主流地位；FPS/射击类游戏的市场比例达到了18%，这与近年来电脑硬件的发展有着直接关系。电脑运算机能的提高使游戏模拟真实三维环境不再是难事，而真实环境的代入感无疑更强。而FPS类游戏本身也承载起更多的故事内容和世界观，成功容纳了更多角色扮演、策略等游戏类型中的特点。与之情况类似的是体育/竞速类游戏的销量的攀升。在2009年，体育/竞速类游戏在国内市场的销量达到13%。更拟真的球类运动模拟、更拟真的竞速类项目的模拟，这类游戏无论如何逼真都是不为过的。而模拟/经营类游戏在国内市场能够达到11%的份额，与EA公司近两年来的热门游戏《模拟人生2》及其衍生产品有着直接关系。

2010年，我们期待着单机游戏市场真正有所复苏。

[2009年国内市场部分单机产品一览]

代理公司	游戏名称	零售价	游戏类型
UBI	孤岛惊魂2	69	FPS/射击
	彩虹六号——拉斯维加斯2	69	FPS/射击
	雷曼——疯狂兔子2	49	动作冒险
寰宇之星代理，游戏天堂经销	三国群英传7标准版	79	即时战略
	三国群英传7豪华版	129	即时战略
	夺宝冒险王	49	角色扮演
	幻想三国志四标准版	79	角色扮演
	仙剑奇侠传四（贺岁版+双周年版）	79	角色扮演
	汉之云豪华版	149	角色扮演
	汉之云标准版	79	角色扮演
	轩辕剑外传天之痕纪念版	49	角色扮演
	轩辕剑五豪华版	125	角色扮演
	新绝代双骄之鱼戏江湖标准版	79	角色扮演
	仙四超豪华版	599	角色扮演
	仙三五周年纪念版	79	角色扮演
	仙三问情回馈	79	角色扮演
	仙剑二回馈版	79	角色扮演
	风色幻想XX标准版	79	角色扮演
	风色幻想XX豪华版	129	角色扮演
星空娱动	圣域2	69	角色扮演
	无冬之夜2——泽希尔的风暴	69	角色扮演

娱乐通	魔唤精灵4	79	策略
	空之轨迹×魔唤精灵标准版	79	策略
	空之轨迹×魔唤精灵豪华版	169	策略
	古墓丽影十周年	69	动作冒险
	伊苏6——纳比斯汀的方舟	59	角色扮演
	伊苏——起源	69	角色扮演
	伊苏——菲尔盖纳之誓约	69	角色扮演
	英雄传说6——空之轨迹	69	角色扮演
	英雄传说6——空之轨迹FC	69	角色扮演
	英雄传说6——空之轨迹SC	69	角色扮演
	英雄传说6——空之轨迹3rd	79	角色扮演
	手机天使	69	角色扮演
	鸢尾花物语	79	角色扮演
	散碎的原色	79	角色扮演
	秋之回忆——从今以后	79	角色扮演
	秋之回忆——安可	69	角色扮演
	秋之回忆DUET	69	角色扮演
	秋之回忆5中断的胶片	69	角色扮演
	龙刻	79	角色扮演
	见习天使：黑白色	69	角色扮演
	百合二重奏	69	角色扮演
	We Are 爱在2026	69	角色扮演
	12R跳跃的时空	79	角色扮演
	思念的碎片	79	角色扮演
	大航海纪元：1701	79	模拟/经营
	美少女梦工厂4	69	模拟/经营
	虚拟人生4——快乐星猫	50	模拟/经营
	双星物语2标准版	79	角色扮演
	双星物语2豪华版	169	角色扮演
	红楼梦	69	角色扮演
中电博亚	使命召唤2超值版	39	FPS/射击
	文明4全记录	258	策略
	北京奥运2008追忆版	39	体育/竞速
	世嘉拉力——进化	49	体育/竞速
	VR网球2009	49	体育/竞速
中视网元	手足兄弟连——兵临绝境	69	FPS/射击
	狼穴尖兵2	59	FPS/射击
	荣誉勋章——奇袭先锋	69	FPS/射击
	三国志10	69	策略
	三国志11 标准版	69	策略
	真三国无双4	69	动作冒险
	迷失	69	动作冒险
	命令与征服3 标准版	69	即时战略
	极品飞车——无间追踪	69	体育/竞速
	宝石迷阵	29.9	益智/其他
	幻幻球	29.9	益智/其他
	毛毛球	29.9	益智/其他
	吞食鱼	29.9	益智/其他
	祖玛	29.9	益智/其他

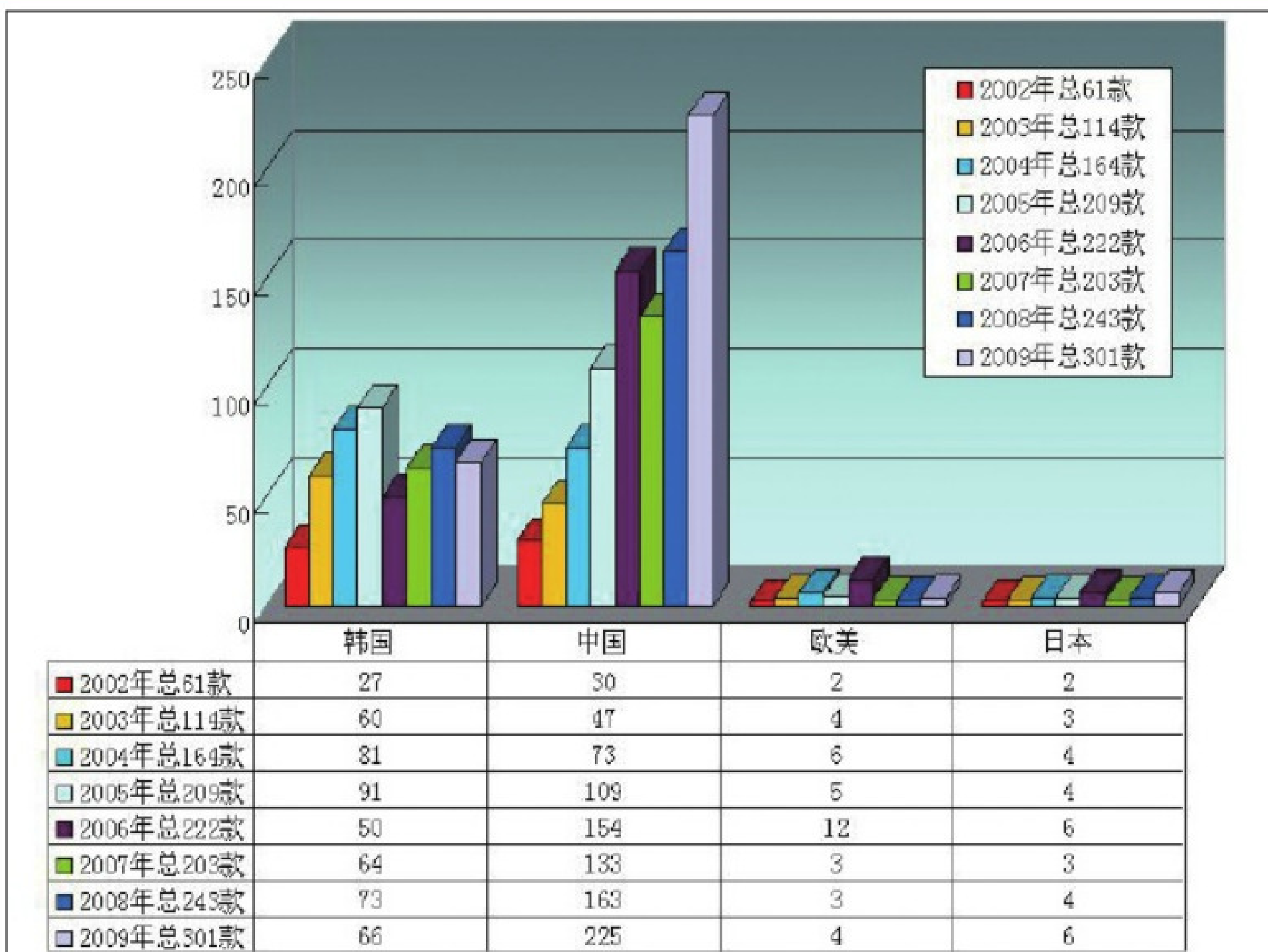
网络游戏市场整体分析

[2009年网络游戏产品结构分析]

根据本刊统计调查结果，2009年在中国大陆合法运营的网络游戏共有301款，较2008年增加58款，增长率达到24%。其中道具收费类游戏仍然是网络游戏运营状态的主导。在2009年，共有247款网络游戏采用“永久免费/道具收费”的形式运营。而保持点时收费运营模式的网络游戏仅有22款，这与2008年的数字持平。此外，另有32款网络游戏被运营公司采取以上两种收费模式同时并存的方式来运营，其中最典型的例子就是巨人网络的《征途》与《征途绿色版》。由于道具收费的模式不固定，运营公司的收入情况无法通过点卡销售与平均在线人数来进行衡量，所以上市网络游戏公司通常以“活跃付费

账户”的概念为单位来计算人均每月消费额度。

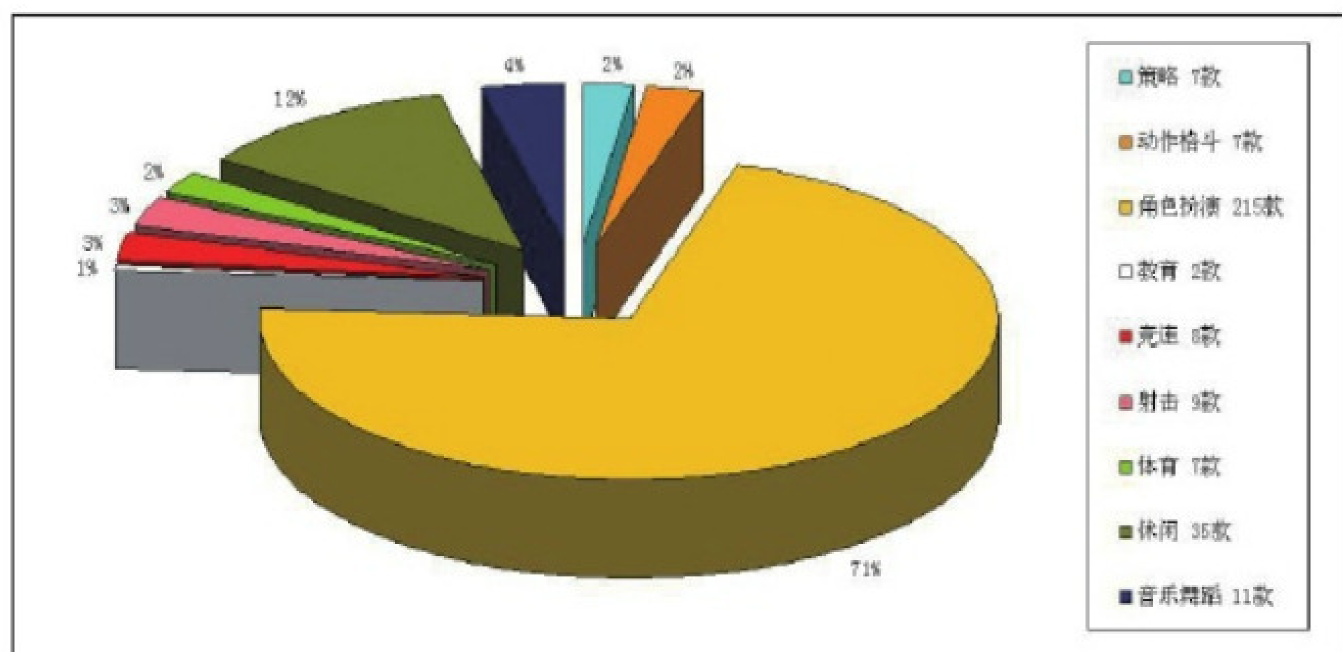
在2009年，国家推动、扶持网络游戏自主研发的方针取得了进一步明显的成果。在全部301款游戏中，国产网络游戏总量为225款，占到全年运营中网络游戏总数的75%的比例，同时，国产网络游戏开发的质量也在进一步提高。相比之下，韩国网络游戏的绝对数量与2008年相比有所下降，但中国仍是韩国网络游戏最重要的输入国，目前在线运行的韩国开发的网络游戏仍达到66款之多。日系游戏虽有6款之多，但实际上，只有光荣公司的《真三国无双Online》和《大航海时代Online》以及TECMO的《生死格斗》这三款可算是近两年来的新作。而来自网络游戏的诞生地——美国和欧洲的网络游戏依然非常少，仅有《魔兽世界》、美国Turbine公司开发的《指环王Online》和匈牙利Invictus Games公司开发的《极限飚车》，另冰岛CCP公司的《星战前夜》也仍在运营中。



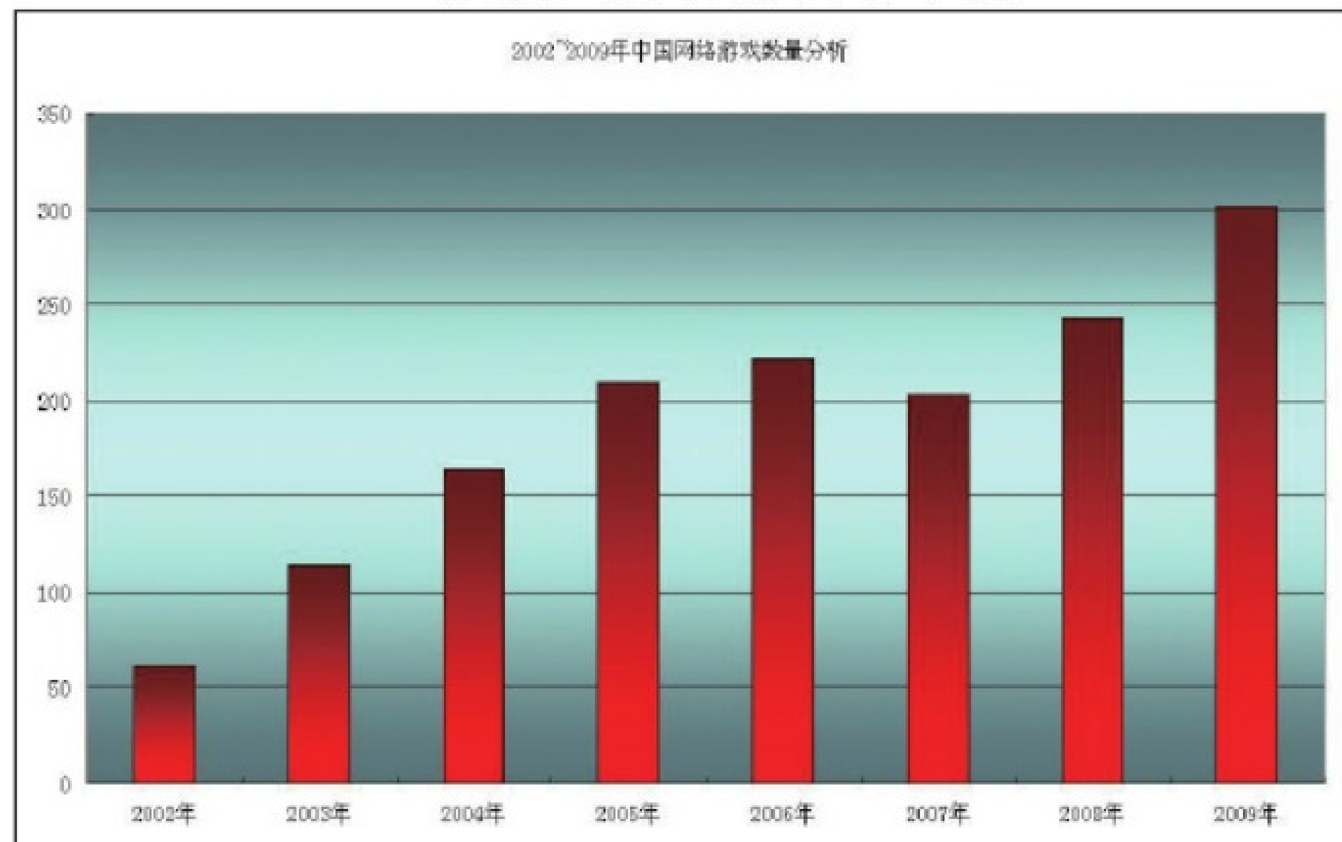
	韩国	中国	欧美	日本
2002年总61款	27	30	2	2
2003年总114款	60	47	4	3
2004年总164款	81	73	6	4
2005年总209款	91	109	5	4
2006年总222款	50	154	12	6
2007年总203款	64	133	3	3
2008年总243款	73	163	3	4
2009年总301款	66	225	4	6

2009年网络游戏类型分析图（单位：款）

[2009年网络游戏产品类型分析]



2009年网络游戏类型分析图（单位：款）



2002～2009年中国网络游戏数量分析（单位：款）

从2009年网络游戏类型分析图中可以看出，在2009年国内运营的网络游戏数量总体相比以往又有增加，整体增幅达到了2005年的水平。其中占据主要比重的仍是奇幻风格的角色扮演大型网络游戏。在全部301款网络游戏中，有215款为角色扮演游戏，占总比例的71%。角色扮演类游戏目前被证明仍是最适合以道具收费形式运营的网络游戏类型，同时也是代入感最强、最适合网络交流的游戏类型。动作格斗类游戏比2008年增加了3款，达到7款。《热血英豪》《生死格斗》等传统街机过关游戏和对战格斗游戏在网络游戏的领域获得了新生。这类游戏紧张激烈，可以在短时间内获得较大乐趣，角色形象也比角色扮演类游戏角色的形象更为直观。而且格斗游戏本来就有购买服装的元素，可以转为网络游戏的道具收费模式。此类游戏仍有很大的市场潜力。此外，在新增加的58款游戏，基本均为角色扮演类游戏，其他诸如策略、竞速、射击、体育等类型的网络游戏的总款数，与2008年相比基本没有太多变化。教育类软件在整体游戏市场上依然几近于无，没有人乐意真正在教育类型的网游方面投入更大的力量。休闲游戏整体态势和2008年相似。它相对于大型角色扮演游戏的影响力在不同的运营企业中也有不同的表现。盛大网络2009年第一财季MMORPG相关业务的净营业收入为9.45亿元人民币，而休闲游戏相关业务的净营业收入为1.18亿元人民币，仅为角色扮演游戏的12.5%。而以腾讯为例，其在第二财季的收入中，《地下城与勇士》《穿越火线》和“QQ游戏”等休闲和非角色扮演类游戏均得到自然增长，而另几款较成熟的MMORPG的收入反而有所下降。

我们发现，处于网络游戏业第一线的运营商仍旧在以难以想象的速度稳步扩大自己的游戏阵容。以刚刚上市的盛大在线为例，据不完全统计其正式运营、处于测试阶段和已公布即将投入测试的大型网络游戏多达55款，几乎占据了整个市场上网络游戏数量的1/10，其他运营商如网易游戏、腾讯游戏、久游网等，也在以出人意料的速度扩充自己的产品线。与此同时，那些早已淡出大多数玩家视线的新老游戏，其中大部分依旧处于正常运营。例如十分古老的《龙族》，更换多个运营商后依然健在，目前开放两组服务器。与《龙族》一样，许多曾经停止运营的网络游戏被重新代理，低廉的版权金、忽略不计的宣传费用带来的是极低的在线人数，但这似乎足以维持这家运营商继续运转下去。随着大量新网络游戏进入市场，随之而来的是市场繁荣背后的各种不规范。诚如近日媒体上炮轰网络游戏色情时所指出的，有很大一部分网络游戏运营商是在打政策的擦边球，甚至逃避网络游戏相关监管机构的监管。这样目光短浅的结果就是抹黑网络游戏业在大众中的形象，导致整个行业处于舆论中的不利地位。

[2009年停运的网络游戏一览]

游戏名称	游戏类型	游戏开发商	游戏运营商	停运时间
宝宝总动员	休闲	（韩国）Alea Interactive	（上海）CDC Games	2009
大话战国	角色扮演	（广州）网游数码	（北京）千橡互动	2009
合金战纪	休闲	（韩国）Cykan Entertainment	（北京）道道通	2009
封印传说	角色扮演	（韩国）nFlavor	（北京）雷弯网络	2009.07.10
灵游记	角色扮演	（韩国）NNG	（北京）联众世界	2009.10.22
龙域天下	角色扮演	（福州）宝3网	（福州）宝3网	2009.08.31
国威	角色扮演	（广州）我游我乐（广东数通）	（广州）我游我乐（广东数通）	2009
极道车神	休闲	（上海）冰动娱乐	（上海）冰动娱乐	2009.06.16
天地玄门/新天地玄门	角色扮演	（广州）微启软件	（上海）大承网络（原名腾仁信息）	2009
暗黑之门——伦敦	角色扮演	（韩国）Hanbit Soft	（上海）第九城市	2009
猛将Online	角色扮演	（上海）久游网	（上海）久游网	2008.12.31
反恐炸弹人	休闲	（上海）幻城网络	（上海）久游网	2009
疯狂卡丁车	竞速	（北京）永航科技	（上海）久游网	2009
天上人间	角色扮演	（上海）摩力游	（上海）摩力游	2009
龙虎门Online	休闲	（上海）摩力游	（上海）摩力游	2009.09.30
天关战纪	动作	（上海）唯艺信息	（上海）世纪天成	2008.12.30
哼哼哈嘿	休闲	（韩国）Ndoors	（上海）世纪天成	2009.01.23
新天翼之链	角色扮演	（韩国）SoftMax	（上海）世纪天成（原为天纵网络）	2008.12.30，再次2009
刀Online	角色扮演	（韩国）Inix Soft	（上海）世界都（原为易势力）	2009.04.15
天之炼狱	角色扮演	（上海）天图科技	（上海）天游软件	2009.05.19
蹋蹋球	体育	（上海）TOSE Software	（上海）天纵网络	2009.01.20
炎龙骑士团Online	角色扮演	（台湾）汉堂资讯	（上海）悠游网	2009.06.19
小鱼儿与花无缺（原新绝代双骄Online）	角色扮演	（台湾）宇峻奥汀	（上海）悠游网	2009.02.27
超级武林大富翁	休闲	（苏州）蜗牛电子	（苏州）游戏蜗牛	2009

[2009年网络市场总规模分析]

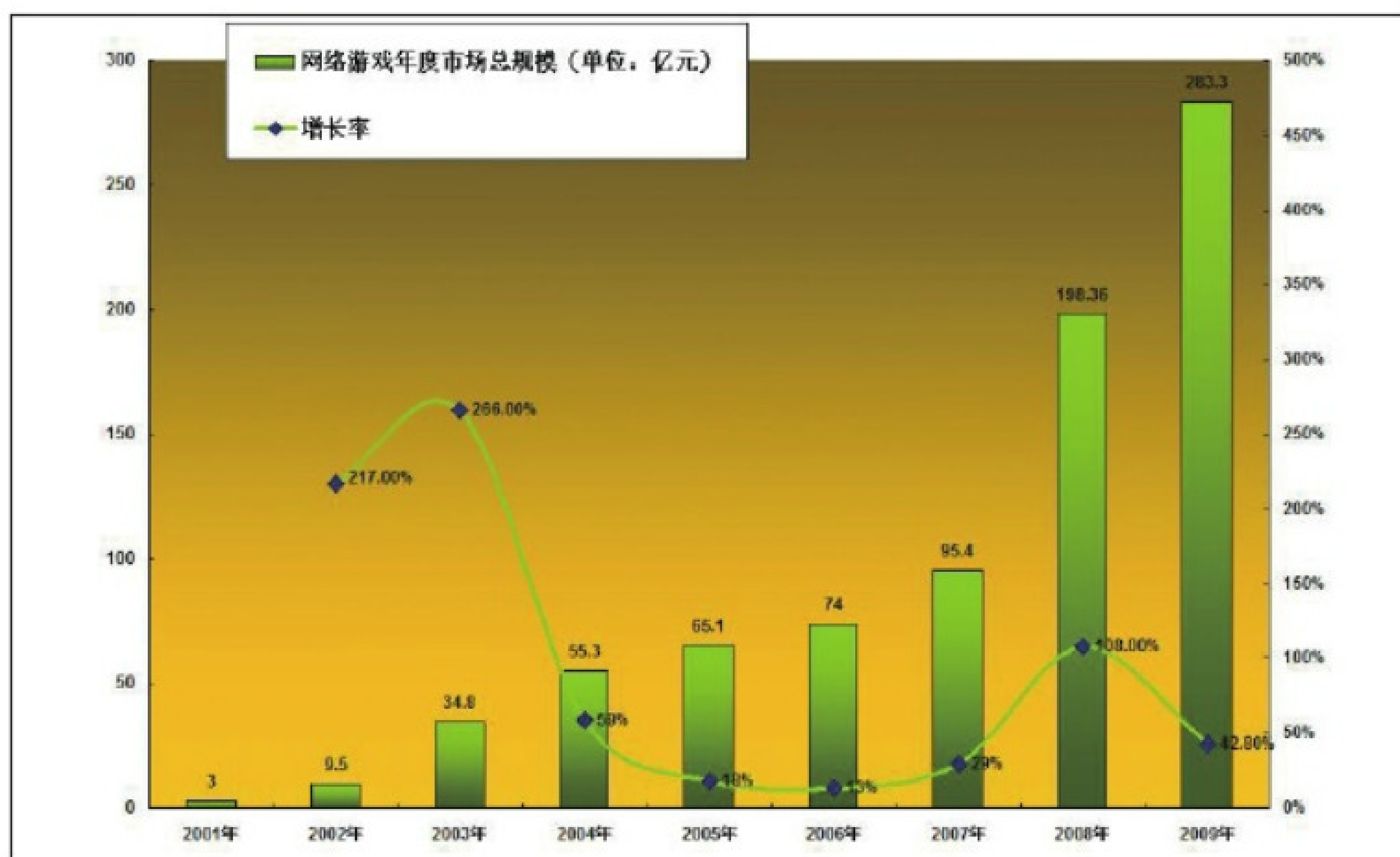
在网络游戏市场调查中，运营商方面的信息收集是我们最重要的工作之一。因为出于商业宣传方面的考量，运营商提供的游戏收入数据都存在一定的夸大，而且每家运营商在全年不同阶段的运营收入也会有起伏，必须对每一家企业在12个月的收入进行汇总统计。因此，我们加强了对其他媒介渠道信息的收集力度，加强了全国信息员在各地信息的收集和汇总，对永久免费游戏（即道具收费游戏）的平均月收入进行了多方面的校准。收费网络游戏则通过总平均在线人数和每款游戏的平均点时消费值，进行了严格的计算。我们从2009年年初就开始定期、定向的数据信息收集，着重针对不同地区的网络游戏用户群体进行调查、统计，结合从企业方面获得的信息，对永久免费游戏的平均月收入进行核对计算。收费网络游戏则仍通过总平均在线人数和每款游戏的平均点时消费值进行计算。

之后我们对已经上市的盛大游戏、网易、九城、腾讯、巨人网络、搜狐畅游、完美时空、网龙、金山、中华网等游戏运营企业的财报进行了汇总，计算出上市企业的全年市场总额。将这一数据与之前从运营商方面进行的汇总计算数据以及

对全国12个城市的网络游戏用户所进行的抽样调查数据进行比对，证明我们之前计算的这几家企业市场总额所占全国网络游戏市场总额的比例是基本正确的。

经过计算，我们得出2009年全国收费及永久免费网路游戏的总平均在线人数为539.5万人，超过2008年的人数（2008年为403.5万人）。

2009年全国活跃付费账户数为1320.4万人，比2008年多出342.3万人。网络游戏正进一步成为人们日常娱乐的一个组成部分，网络游戏消费的消费者年龄层也更广了，更多的玩家乐意通过付费来提升游戏中的乐趣。2009年全国所有网络游戏用户平均每月消费为156.76元，与2008年的137元/月/人相比，增幅达到14.4%。



2008年网络游戏年度市场总额（单位：亿元）

2009年有6家上市公司的网络游戏业务全年收入超过10亿元，分别是腾讯游戏、盛大、网易、完美时空、搜狐畅游、巨人网络。其中腾讯游戏超越盛大游戏，成为全年总营收最高的网游企业，2009年业务收入将超过50亿元以上。而九城由于在中国运营《魔兽世界》的授权合同于2009年6月7日到期，所以我们预计其全年营收可能达到9.8亿元左右。

经过我们的计算，2009年中国网络游戏年度市场总额为**283.3亿元**人民币，较2008年的网络游戏市场总额198.36亿元市场增长率为42.8%，这说明中国的网络游戏市场还有着巨大的发展潜力，我们预计在2010年，中国的网络游戏市场仍将保持25%这样的增长率发展，市场总规模将达354亿元人民币。

《魔兽世界》国服代理权易主事件始末

关于《魔兽世界》国服代理权易主的消息最初源自何时、何处已经无从考证，可以确定的是：在该消息被正式公布前的几个月，“国服代理权可能易主网易”的消息就已经在国内游戏圈传开——但通过各种途径得到该消息的人们多是以“不信谣、不传谣”的态度对待此事，直到最后一刻——其他“不愿透露姓名的”参与国服代理权谈判的选手纷纷退场，九城、网易与暴雪的谈判告终。

2009年4月15日下午，网易正式宣布自当年6月7日起获得《魔兽世界》国服代理权的消息。

2009年4月16日，暴雪官网宣布将《魔兽世界》中国大陆地区代理权正式授予网易，《魔兽世界》国服官网wow.163.com正式上线。在这场艰难的，对代理商而言只有让步与妥协余地的谈判中，网易成为最终的“获选者”，但这并不意味着得胜——谁都清楚，这场谈判中除了暴雪不会出现第二个赢家。

2009年5月27日，网易首席执行官丁磊和暴雪娱乐首席执行官Mike Morhaime联名发表“致《魔兽世界》中国玩家的公开信”，宣称“我们计划在2009年6月下旬开放第一批服务器，并在几周内开放其他全部服务器”。

2009年6月7日凌晨0时，九城所运营的《魔兽世界》终止服务，运营权正式转至暴雪娱乐在中国的新合作伙伴网易。丁磊和Mike Morhaime宣布《魔兽世界》过渡正式开启。

2009年6月30日，游戏服务器仍未开放。《魔兽世界》国服官网开放战网通行证注册。

2009年7月30日，《魔兽世界》内测启动。

2009年9月19日，《魔兽世界》重新正式运营。

九城和网易两家公司的2009年第三季度财报直观地反映出了《魔兽世界》国服的这次代理权易主对网络游戏产业的影响——九城因此损失高达九成的收入，围绕着代理权转移而出现的种种问题却直接导致网易几乎没有从中得到任何收入，但对于《魔兽世界》的发行商维旺迪和开发商暴雪而言，这种结局虽不是他们所希望的，但却是由他们所左右。

时至今日，国服《魔兽世界》也没有正式更新第二部资料片《巫妖王之怒》的内容，大批玩家的流失、在线率的显著下降都让这部曾经可以决定代理商命运的网络游戏显得前途扑朔迷离，在维旺迪和暴雪苛刻的要求下，新代理商在负担搭建战网及参与暴雪后续作品本土化工作的成本之后能够从销售“战网一卡通”点卡中获得多少收益也是未知数，两家民族网游企业同室操戈、大伤元气的结果对整个产业而言产生了多大的影响？在九城恢复元气、网易大张旗鼓，双双交出令人满意的财报之前，我们不能得出这个结论，但对于《魔兽世界》国服的玩家们来说，无论如何这都是件坏事。而《魔兽世界》国服代理权易主事件今年在国内引发的风波，也会促进相关部门甚至整个主流社会对网络游戏的认识，也会促进这个产业的法律法规的完善。它会使很多人重新思考网络和电脑在我们生活中的位置和作用。从长远来看，作为一个标志性的事件，它并非没有它积极的一面。

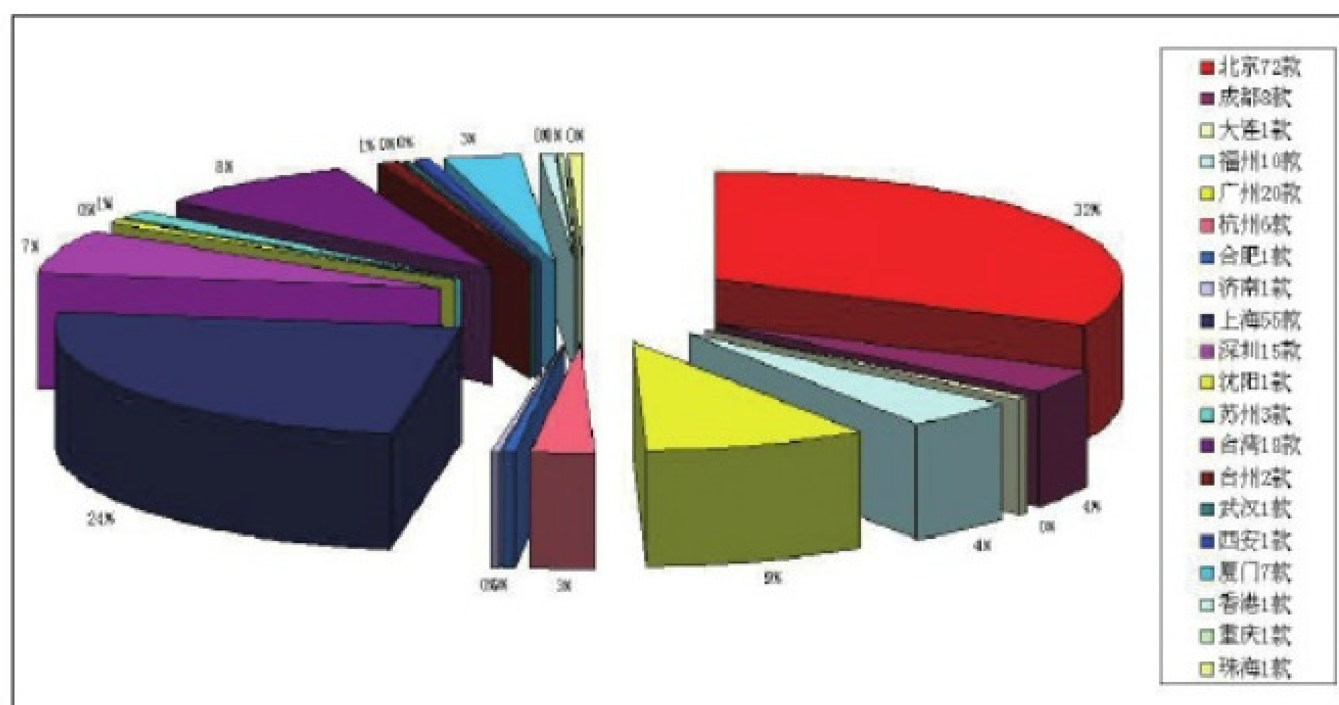
[2009年国内公测、上市的主要网络游戏一览]

[注：此表所列游戏均为目前以投入公测或收费运营的网络游戏]

游戏名称	游戏类型	制作公司	运营公司	公测时间
仙剑Online	角色扮演	（台湾）大宇资讯	（上海）久游网	2009.01.16
反恐精英Online	射击	（韩国）Nexon	（上海）世纪天成	2009.01.21
逍遥传说	角色扮演	（广州）金山多益	（广州）金山多益	2009.02.05
天道	角色扮演	（深圳）中青宝网	（深圳）中青宝网	2009.02.20
天元	角色扮演	（福州）天晴数码	（福州）网龙（中国）	2009.02.23
猛将传Online	动作	（北京）贝海网络	（北京）贝海网络	2009.02.25
梦幻龙族	角色扮演	（韩国）Barunson Interactive	（上海）冰动娱乐	2009.02.26
乌龙学院	角色扮演	（台湾）中华网龙	（上海）乌龙网络	2009.02.28
开心	休闲	（福州）天晴数码	（福州）网龙（中国）	2009.03.07
新侠义道	角色扮演	（成都）梦工厂	（成都）梦工厂	2009.03.18
冲锋岛	角色扮演	（韩国）Symmetric Space	（上海）世纪天成	2009.03.24
神鬼传奇	角色扮演	（北京）完美时空	（北京）完美时空	2009.04.02
永恒之塔	角色扮演	（韩国）NCsoft	（上海）盛大在线	2009.04.08
笑闹天宫	角色扮演	（重庆）聚购网络	（重庆）聚购网络	2009.04.16
伊苏战记	角色扮演	（韩国）CJ Internet	（上海）天希网络	2009.04.17
FIFA Online 2	体育	（韩国）Neowiz Games	（上海）第九城市	2009.04.22
巨星	音乐舞蹈	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	2009.04.28
永恒世界	角色扮演	（北京）雷穹网络	（北京）雷穹网络	2009.05.08
GT劲舞团2	音乐舞蹈	（上海）久游网	（上海）久游网	2009.05.20
生死格斗	格斗	（日本）TECMO	（上海）盛大在线	2009.05.27
王者世界	角色扮演	（韩国）Ndoors	（上海）第九城市（原为九京时代）	2009.06.03
名将	角色扮演	（深圳）八泽科技	（深圳）八泽科技	2009.06.13
露娜	角色扮演	（韩国）EYA Interactive	（上海）天游软件	2009.07.02
诸侯	角色扮演	（上海）金酷软件	（上海）鸿利数码	2009.07.03
英雄无敌在线	角色扮演	（福州）天晴数码	（福州）网龙（中国）	2009.07.08
妖怪A梦	角色扮演	（北京）朗玛信息	（北京）朗玛信息	2009.07.10
飘邈之旅Online	角色扮演	（台湾）智冠科技	（上海）悠游网	2009.07.15
梦幻古龙	角色扮演	（深圳）泰傲互动	（上海）紫界网络	2009.07.17
乱世英杰	角色扮演	（上海）非游娱乐	（上海）非游娱乐	2009.08.01
纵横时空	角色扮演	（北京）卓智时代	（北京）卓智时代	2009.08.05
蜀山新传	角色扮演	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	2009.08.07
春秋外传	角色扮演	（北京）金山软件	（北京）金山软件	2009.08.13
鬼吹灯外传	格斗	（上海）麦石信息	（上海）盛大在线	2009.08.13
Deco光黑世界	角色扮演	（广州）搜搜游网络	（广州）搜搜游网络	2009.08.15
剑侠贰外传	角色扮演	（北京）金山软件	（北京）金山软件	2009.08.20
千秋	角色扮演	（深圳）中青宝网	（深圳）中青宝网	2009.08.26
剑侠情缘网络版叁	角色扮演	（北京）金山软件	（北京）金山软件	2009.08.28
兽血沸腾	角色扮演	（北京）百游汇通	（广州）百游汇（百游汇通）	2009.09.03
英雄岛	角色扮演	（深圳）网域	（深圳）网域	2009.09.08
星尘传说	角色扮演	（成都）星漫科技	（上海）盛大在线	2009.09.09
新绝代双骄Online	角色扮演	（台湾）宇峻奥汀	（北京）宇天网网络	2009.09.24
秦始皇	角色扮演	（北京）光宇游戏	（北京）光宇游戏	2009.09.25
炫舞吧	角色扮演	（北京）光宇游戏	（北京）光宇游戏	2009.09.29
成吉思汗	角色扮演	（北京）麒麟游戏	（北京）麒麟游戏	2009.09.29
梦幻迪士尼	休闲	（福州）网龙（中国）	（福州）网龙（中国）	2009.09.29
游戏人生	角色扮演	（广州）火石软件	（广州）火石软件	2009.09.29
格斗壹零	格斗	（上海）朝鸿网络	（上海）百海信息	2009.09.30
龙骑士	角色扮演	（上海）派讯娱乐	（上海）派讯娱乐	2009.10.06
西西三国	角色扮演	（成都）西西网络	（成都）西西网络	2009.10.10
刀剑英雄2	角色扮演	（北京）搜狐畅游	（北京）搜狐畅游	2009.10.15
梦幻诛仙	角色扮演	（北京）完美时空	（北京）完美时空	2009.10.21
光速三国	角色扮演	（台湾）宇峻奥汀	（上海）悠游网	2009.10.21

神将	角色扮演	（杭州）渡口网络	（杭州）渡口网络	2009.10.22
勇者传说	角色扮演	（广州）网游数码	（广州）网游数码	2009.10.23
蜀门Online	角色扮演	（上海）天雷网络	（上海）绿岸网络	2009.10.27
神兽	角色扮演	（北京）蓝港在线	（北京）蓝港在线	2009.10.28
魔咒（暗潮）	角色扮演	（厦门）数达软件	（深圳）易通达实业	2009.11.01
2061	角色扮演	（深圳）亿佳网络	（深圳）亿佳网络	2009.11.07
指环王Online	角色扮演	（美国）Turbine	（上海）CDC Games	2009.11.20
传奇归来	角色扮演	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	2009.11.23
纷争Online	角色扮演	（北京）智信恒网络	（北京）智信恒网络	2009.11.24
奇幻西游	角色扮演	（北京）龙图智库	（北京）游龙在线	2009.11.27
吞食天地Online 2	角色扮演	（台湾）中华网龙	（上海）盛大在线	2009.11.27
纵横Online	角色扮演	（北京）汗蟒科技	（北京）鑫蟒网络	2009.11.30
完美世前传	角色扮演	（北京）完美时空	（北京）完美时空	2009.12.02
传世群英传	角色扮演	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	2009.12.04
边缘	角色扮演	（北京）飞越梦幻	（北京）数位工场	2009.12.23

企业及从业群体分析



2009年国产游戏开发商分析表（单位：款）

从上表中我们可以清楚地看出国内网络游戏开发企业的力量分布情况。以网络游戏为例，在全年运营中的225款国产网络游戏中，有72款是由北京的游戏企业开发的，而有55款则在上海开发，可见北京和上海两地的网络游戏研发力量最大，从业人数也相应成正比。这一开发数字比之2008年的数据（其中北京42款，上海43款）进一步增加。其余的游戏也多由广州、深圳、杭州等东部省份城市的企业开发。游戏开发领域在国内发展的不均衡，也是地区性产业发展侧重不同的一种体现，同时也反映了高科技人才的流动性。上海和北京消费均较高，人员成本也较高，但仍是目前最佳的网络游戏开发基地，这其中的原因值得思考。

网络游戏业的人才需求态势没有发生明显变化。中国游戏行业依旧存在着可见的人才缺口，即使已有足够多的人渴望进入游戏行业，但合格的人才依旧紧缺，更不用说处于需求核心的策划职业。人才紧缺背景下，带来的是行业中人才的迅速流动。游戏企业遵循的产品开发思路也发生了明显的变化，从过去比较狂热固执地要做“精品”“大作”的情绪中走出来，转而向“娱乐化”“消费品”的方向转变。这个转变对整体行业的发展各有利弊，但在从业人员需求方面，直接体现的效果是人员素质的两极分化。

根据我们的调查统计结果显示，截止到2009年底，中国单机游戏代理商7家；中国网络游戏开发企业（含团队）203家，其中很多企业开发的产品仍在测试阶段；网络游戏运营企业175家（包含目前仍有游戏在正常开发、但未投入的企业）。这一数字远远超过很多人对于中国游戏企业发展情况的想象。新出现的游戏开发团队大多集中在大型网络游戏公司的旗下，游戏研发继续向着大型化、资本化的规模发展。

根据我们对上述游戏开发企业、运营企业所进行的调查了解，到目前为止中国大陆游戏行业的直接从业人数为90 000～100 000人左右。在这些从业者中，主要以游戏直接开发人员为主，另外还包括游戏运营企业中的管理人员、市场推广人员、技术开发和维护人员、游戏测试及客户服务人员等。集游戏运营和开发于一身的大型企业往往拥有多个游戏研发团队或研发中心，总人数多达1000人以上。以单个网络游戏项目的研发人员看，人数也通常在200人左右。

在游戏者的从业年龄调查中，仍然存在着从业者年龄层偏低的现象。基层开发人员年龄超过90%都在25岁以下；中层主管人员的年龄相对偏大一些，平均年龄在28～30岁之间；总裁级人物的平均年龄则在35～40岁之间。这种年龄特征一方面说明游戏行业显而易见是一个朝阳产业，另一方面，也说明游戏行业针对的用户群体是以年轻人为主。

在经过我们调研的企业中，女性员工所占平均比例约为20%，女性从业者人口比例的增长在未来一段时间内还将继续保持下去。但需要指出的是，女性进入游戏研发核心或者高层地位的机会，并没有明显增多。主要的人数增长还是体现在行政、客服和公关等相关职位上，技术含量较高的岗位增长则主要集中在美工职业上。

在游戏游戏培训方面，全国各地的游戏职业培训机构，实际上水平良莠不齐。教学策略、教学技巧、学员管理、教学过程、教师培训、教师考核、教师优化等方面，不同的培训机构的差别都很大。与之相对应的是学生来源的水平相差较大。经过2009年的金融危机，游戏教育产业面临着教育融资、升温等一系列新的变化。整个教育行业(不管是国家正规院校，还是民办教育机构)都在为应对金融危机带来的新形势，变革创新，以能更好的应对挑战。而在这种挑战当中，衡量一家游戏教育企业是否优秀的衡量标准中，最重要的仍是就业问题。

游戏培训机构和企业，所针对的目标群体是游戏产业当中数量最庞大的、人数最多的是最底层的人才——制作人才。以弥补传统的高等教育为

游戏产业提供人才的空缺。而游戏的培训机构，往往在培训学生游戏开发的能力的同时，也提供动漫、影视等等制作方面的课程，以求学生结业后择业范围更广。尽管网络游戏企业对游戏培训人才普遍持怀疑态度，但诸多经过此类培训的学生能较之未参加过培训的青年人进入产业的机会更大，也是不争的事实。目前，仅汇众教育一家培训企业培训的学生就已超过35000名，其中一些人在游戏动漫企业任职。根据我们的调查，2009年参与各类游戏培训学校的学生人数在全国范围内达到9万人。来自一线企业、培训体系完善管理严格的具有丰富开发经验与教学经验的师资队伍，面向企业实战应用、注重学员实战技能的教学体系，以及实训基地与就业基地就业网络配套完善的就业保障体系，这些都是决定游戏培训企业及其培养的学员是否具有就业竞争力的指标。

游戏职业竞技状况分析

对于一直处于动荡中的中国电子竞技行业来说，2009年是个预料之中的小年。2008年末遍及全球的金融危机，对于IT行业中的其他领域来说，也许仅仅是资金环境变得严酷一些，但毕竟IT行业已经形成了成熟的商业价值链，具备足够的盈利能力，因此实际影响并不明显，甚至因为在资金流和物流上的便利，以及娱乐消费需求的强大弹性，IT行业的某些领域如电子商务、网络游戏，反而借助这个机会逆势增长。但对于电子竞技这个尚未找到成熟盈利模式，还完全依赖赞助生存的幼苗来说，这场严寒的威力不言而喻。所有人在2008年都感受到了前方的寒风，因此当2009的种种波折到来时，行业的反应反而显得波澜不惊：已经料到日子会很难过，区别的不过是难过到什么地步而已。反正近两年电子竞技就步履维艰，经历了长时间的困难考验，如今的中国电子竞技在艰难度日的同时，反而显示出了一些求新求变的气象。不改变一定会死，改变了说不定还能有一条生路。难道再糟糕，还能糟糕过广大的中国股民和房奴么？

星际衰落

作为中国电子竞技历史最悠久，也是最经典的项目，《星际争霸》虽然依旧有不小的关注度，但衰落还是不可逆转的到来了。在暴雪的《星际争霸Ⅱ》日益提上发布日程的时候，《星际争霸》还能在电子竞技比赛中存在多久，也成为了所有人暗自关注的问题。《星际争霸Ⅱ》的发布日期已然确定于2010年暑期，但由于将要取消其原有的局域网联机模式，通过Stream平台连接对战，这对生存壮大于网吧环境盗版游戏联机的中国电子竞技基层群众来说，无疑是个不小的考验。因此在未来两年内，《星际争霸》无疑不会被完全取代。但对正规电子竞技比赛来说就不同了，《星际争霸Ⅱ》的出现一定是最早的一波。这种民众基础和竞赛环境分裂的现象，无疑将对《星际争霸》的生存形成强大的威胁，对整个电子竞技行业的基础都有非常消极的影响。但抛开《星际争霸Ⅱ》不谈，作为一款存在超过10年的老游戏，《星际争霸》的更新的确也迫在眉睫。如今国内许多大型赛事都已经取消了《星际争霸》项目，选手和战队的数量也逐年降低。WCG2009中国总决赛的三甲甚至由同一个俱乐部的三名选手囊括，这进一步说明选手后继力量的匮乏和商业环境的恶化。因此如何适应这种变化，如何将消极影响减少到最低，将是未来决定《星际争霸》存亡的关键。尽管在IEF和WCG大赛上，我们依旧能看到星际项目和选手身边的人山人海，听到面对韩国选手登台领奖时不甘的“中国星际雄起！”的嘶喊，但所有人都不得不承认，《星际争霸》的时代，就要过去了。

“魔兽”独大

相对星际项目的悲壮衰落，《魔兽争霸Ⅲ》项目无疑是中国电子竞技目前的中坚力量所在。数量众多的高水平选手，良好的商业赛事开发，成功的明星选手包装，广大的爱好者群体，都让这个项目成为目前中国电子竞技的希望所在。而2009年中这个项目的表现也没有让所有人失望。从IEF到英特尔大师赛，再到WCG大赛和IEST大赛，中国选手在这个项目上的横冲直撞让所有爱好者都得到了莫大的满足和享受。但在红火的发展态势下，《魔兽争霸Ⅲ》所需要面临的问题也非常明显，首先是游戏平衡性设计上的问题。自从目前版本将人族进行了较大削弱（特别是塔）之后，兽族一跃成为最强的种族。表现最好的中国选手Fly100%陆惟梁甚至在一年中5次与人族的对决中赢得了4次胜利，仅仅在WCG2009世界总决赛的最后对决中输给了他连赢了4次的人族选手Infi王栩文，至于暗夜和亡灵选手则仅有几名选手可以杀入靠前的名词。对于讲求公平对决的竞技性项目来说，这并不是一件好事。游戏设计平衡性带来的便利可以成就一个类型的选手，同样也可以毁灭一个类型的选手。这种被游戏公司升级补丁隐形控制的局面很容易挫伤选手和爱好者的积极性，并影响行业的整个走向。另一方面，过度的商业化环境对选手的负面影响也逐渐成为众人不得不重视的问题。诸多的商业比赛，漫长的联赛日程，难以把握的商业回报，让选手和投资商都过偶读疲乏。虽然《魔兽争霸Ⅲ》的商业运营是电子竞技行业整体的典范和创新之先，但面对的问题却不可不察。

CS和FIFA的无力

“魔兽”项目和“星际”项目的红火，从某个角度来说，是切合了中国人习惯上的个人英雄主义情节。单枪匹马、力挽狂澜，是每个人都愿意看到的精彩。因此《反恐精英》项目的盛行不衰，只能说是这个项目自身的魅力太强大了。但正如前面说到的，个人英雄主义的影响还是时刻潜藏在其中，这么多年来CS战队的变换动荡就说明了这一点。几乎每一个战



队在获得一次著名大赛的冠军之后，都会面临一次重组甚至散伙。曾经被认为是稳定典范的wNv战队，却在并肩作战3年后的2008年末以诉讼告别了奥运年。虽然wNv挺过了这一次危机，但人员的变动却伤了它的元气，出走的队员重组之后连续在IEF和WCG两项大赛中击败wNv，从一个侧面也说明中国CS项目上并不缺乏爆头高手和战术大师，但缺乏的是稳定的结构和商业环境。而另一个原热门比赛项目FIFA，则在网络游戏入侵和游戏自身设计问题的双重夹击下，渐渐走到了淘汰的边缘。谁将是FIFA项目的替代者，这个问题如今已经提上了电子竞技赛事的讨论日程。

网络游戏入侵

不可否认，网络游戏对电子竞技的影响是越来越无可抗拒了。除了诸多表演项目的引入，网络游戏公司自组电子竞技赛事的现象也越来越普遍，而且由于强大的资金支持，其吸引力也远远超越了一些囊中羞涩的传统赛事和比赛项目。但至少在2009年，网络游戏在电子竞技中的征程并未寻找到突破口。即使如腾讯一般“不差钱”的企业，手上有《穿越火线》这样流行的网络游戏，对于电子竞技选手和观众来说，依旧缺乏号召力。网络游戏与电子竞技的融合是必然的趋势，不过在伴随网络游戏成长的一代完全支持起电子竞技行业之前，在单机游戏时代熏陶下成长起来的电子竞技选手和观众们，无疑还将竭力抗拒网络游戏的入侵。也许，寻找到网络游戏在竞技模式上的突破口，将是未来这个行业发展的关键要素。

总论

《大众软件》第9届中国电脑游戏产业报告到这里便告一段落。由于篇幅所限，在12页内容里，我们将报告里最重要的、能体现行业整体特点的精华内容集结起来以飨读者——它们基本可以概括中国电脑游戏产业2009年的发展。

根据我们的计算，2009年中国电脑游戏产业的市场总额为人民币284.57亿元；

其中，单机游戏产品市场总额为1.27亿元人民币；

网络游戏年度市场总额为283.3亿元人民币；

2009年全国活跃付费帐户（APC）数量为1320.4万人；

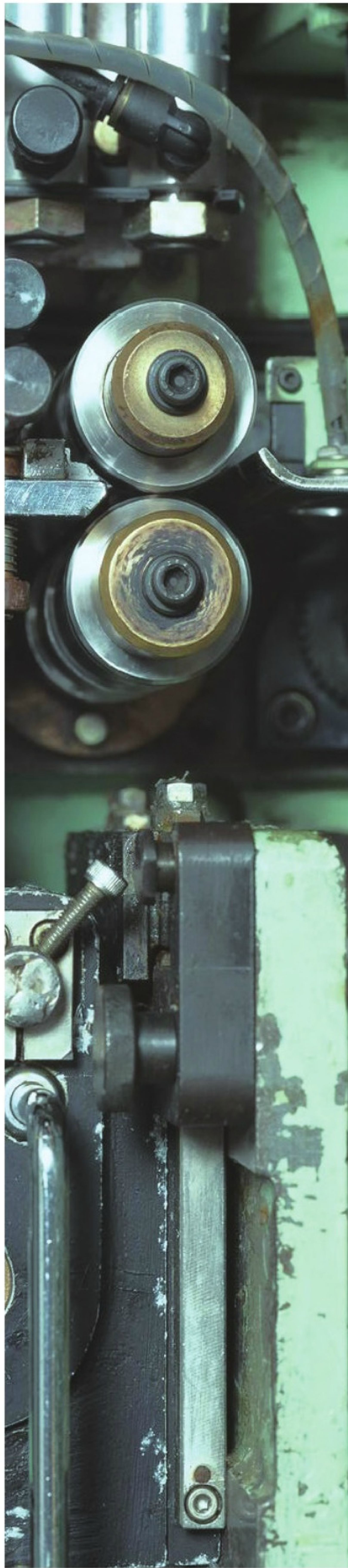
2009年全年网络游戏平均在线人数539.5万人；

我们预计，在2010年，中国网络游戏的市场增长率可能达到24.7%，市场总额将达到353亿元人民币。

在这个计算过程中，我们没有将网页游戏的收入计入其中，虽然这可能会使电脑游戏产业的市场总额的数字显得有所缺失，但由于网页游戏的发展仍不明朗，众多未登记注册的企业、网站都在制作网页游戏，市场并不规范，管理责任也不明确。所以在今年的产业报告中，我们未将网页游戏的收入计入市场总额。

在2009年的游戏市场上，电脑单机游戏几乎成为被人遗忘的角落。但奇怪的是，纵观各种游戏平面媒体、网络媒体或论坛，海外的单机大作仍然有很多人在关注，甚至在很大人群范围内拥有拥趸，这说明单机游戏的受众群体仍然广泛。

在本文最初的“产业背景”的分析中，我们所总结出电脑游戏产业在2009年所体现出4个突出的项目：行业监管、商业运营、金融操作、模式创新，实际上这是以上4个回顾项目中体现出的2009中国网络游戏行业变化重点所在。其中三个变化都是在商业市场竞争环境下，中国网络游戏行业做出的自我调整和更新。而行业监管这个超越市场竞争机制之外的问题，就不是企业自身努力能解决的。某种程度上，这也是中国网络游戏发展症结的一个集中体现：市场和企业的发展远远超过行业法规和监管改进速度。游戏分级制度始终无法出台，导致网络游戏对未成年人的影响成为拖累行业发展的一大顽疾。而即将到来的3G时代，在进一步扩展网络游戏的形态和运行空间的同时，也让网络游戏的管理面临更复杂的境地——工信部作为电信平台的直接管理部门将不可避免的卷入网络游戏无线平台的监管，这使得目前新闻出版总署和文化部尚未有结论的监管权之争变得更加复杂。本质上这是传统工业管理模式面对信息科技模式下的网络游戏产业链的不兼容，而且随着信息科技对各行各业结构的深入和改造，这种将原有监管范围混杂和肢解的趋向还将更加突出。因此虽然2009年中国网络游戏行业自身在各个方面都作出了调整和努力，但行业上层监管部门的调整和更新，才是决定行业未来发展的关键。从目前的情况看，2010年中国的电脑游戏产业如何发展，我们还将拭目以待。P



▶快言快语

网游"抄袭"的黑与白

转眼间，中国的网络游戏产业已经走过了第一个10年。10年的风雨兼程，中国网络游戏从无到有，从文字到图形，从依靠代理到独立研发，从国外网游到民族网游。10年间，中国网游经历了互联网泡沫经济，经历了代理纠纷之争，经历了外挂泛滥的困境……正是在这一次次的跌倒然后爬起中，10年的中国网络游戏培养了80一代的网游玩家：既培养了一代玩家的忠诚度，同时也为中国网络游戏的发展培养了土壤。时至今日，在2008年《中国网络游戏产业报告》中，仅在第三季度中国网络游戏市场规模就同比增长51.9%，达到54.7亿元。从这些情况看，或许大多数人都乐观地认为中国的网络游戏似乎已经是"万里江山一片红"，其前景将是一片大好。殊不知，在这些愈加繁荣的表象背后，中国的网络游戏所潜伏的一些危机也正渐渐显露。其中，网络游戏的同质化现象和网络游戏抄袭现象成为最为显著的一类问题而为网游业界所苦恼，因为它直接导致了中国网络游戏界的虚假繁荣，而实质所带来的恶果将是国产民族网游的停滞不前。

■湖北 郑晓

必须首先澄清，虽然网游"抄袭"和网游"同质化"现象可以归为一类问题，但两者实质上是既有联系又有区别的，不可以混谈。

所谓网络游戏的"同质化"是指在同一大类型的网络游戏中不同网游开发商和运营商的网游产品在游戏数据、内容、外观甚至营销手段上相互模仿，以至逐渐趋同的现象。比如在回合制网络游戏中，网易的《梦幻西游》、光宇在线的《问道》、紫界网络的《梦幻古龙》和最近比较火的完美时空《梦幻诛仙》，从游戏外观上看可以说是有同质化倾向的。

网络游戏的"抄袭"从程度上讲自然是远远比同质化严重，是指不同游戏开发商在游戏数据、内容、外观上的照搬现象。如果说"同质化"只是量变的话，那网络游戏的"抄袭"那就是质变了。网游"抄袭"迄今为止也没有十分明确的认证。区别于现实生活中的"抄袭"现象的认定，界定一个网络游戏是不是抄袭是很困难的，因为网络游戏作为一种文化产品具有很大的主观性，从技术上说，其后台程序是绝对保密的，即使开放，普通人也不可能了解它在哪里抄袭了别的游戏，何况技术只是网络游戏的一个方面；从创意上说，就更加随意了，谁又能肯定地说两个创意完全相同呢？

时至今日，在中国网络游戏发展史上，并没有哪一款游戏被真正的打上"抄袭"的烙印，更多的只是在论坛、贴吧内的些许玩家的牢骚。在网络游戏是"抄袭"还是"同质化"的程度把握上，除非有确凿的证据证明"抄袭"，否则只能将其看作是"同质化"的表现。尽管舆论认为当前国内网游抄袭成风，但最终只能冠以"同质化"的语义，这已经成为中国网游界目前的潜规则，其中有网游界内的妥协，而更多的却是深深的无奈与尴尬。这也是本文中凡涉及"抄袭"都加上引号的原因，笔者也是抱着探讨的态度来看待这个问题。

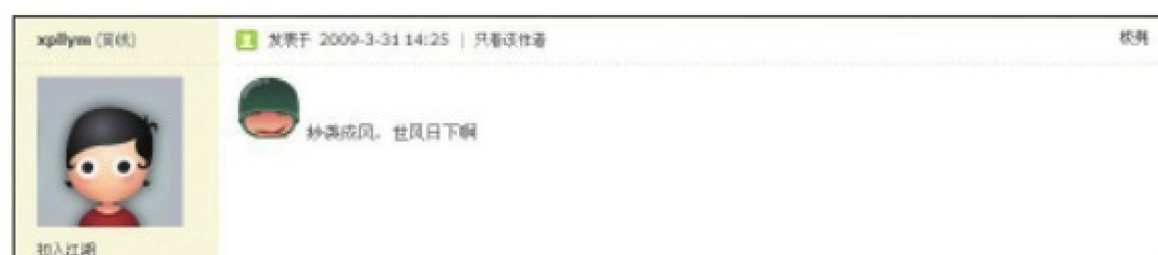
网游"抄袭"的由来：一切从《传奇》代理权纠纷事件说起

说到网游"抄袭"现象的由来还得从国产游戏的独立研发说起，毕竟没有网络游戏的独立研发，"抄袭"现象也无从谈起。

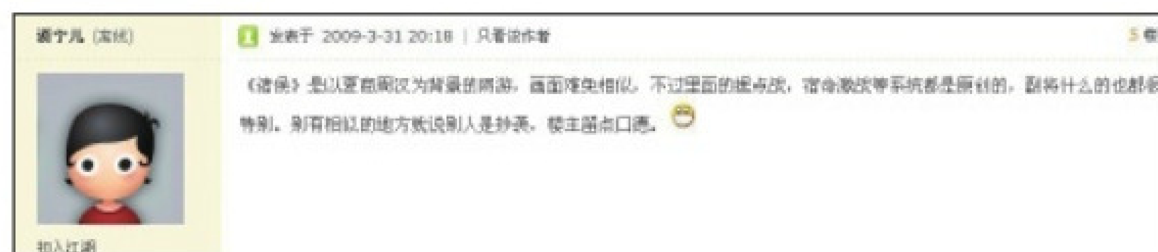
中国网络游戏的独立研发开始于一场在中国网游史上有里程碑意义的事件——盛大和韩国开发商Actoz因《传奇》代理权及利益分成问题而引起的纠纷事件。这次纠纷事件中盛大仅仅是当事方，而事件本身却使得整个中国网游界都受到了巨大震动。纠纷的最终结果姑且不论，最为重要的是，此次纠纷使得当时占中国网游市场90%的国内游戏代理商认识到，正是因为缺乏核心技术受制于人而要把大部分利润拱手相让，没有自主知识产权的中国网游界只能为他人做嫁衣。纠纷过后，关于该事件的讨论和反思促使包括盛大在内的大多数游戏厂商决心开始研发自己的网络游戏，实现民族网游的真正振兴。这虽然间接却从根本上为以后的国产网游的"抄袭"现象的产生铺开了道路。

非常巧合的是，《传奇》代理权纠纷事件发展的始末也恰恰是中国第一例网游"抄袭"案。在2003年1月24日《传奇》开发商Actoz单方面宣布终止与盛大的合作之后不到一个月的时间，盛大就发布了自己开发的《传奇世界》。韩方为此发表公开声明，其中很大一部分在于指责盛大抄袭了《传奇》，甚至并没有做多少改动。盛大网络则对此予以极力否认。尽管是否抄袭的答案很明显，然而因为当时中国网游界的舆论环境将关注的焦点集中于当时双方的利益之争，所以此事也不了了之，但由此"网游抄袭"现象降临中国网游界。

无论从哪个角度来说，《传奇》代理



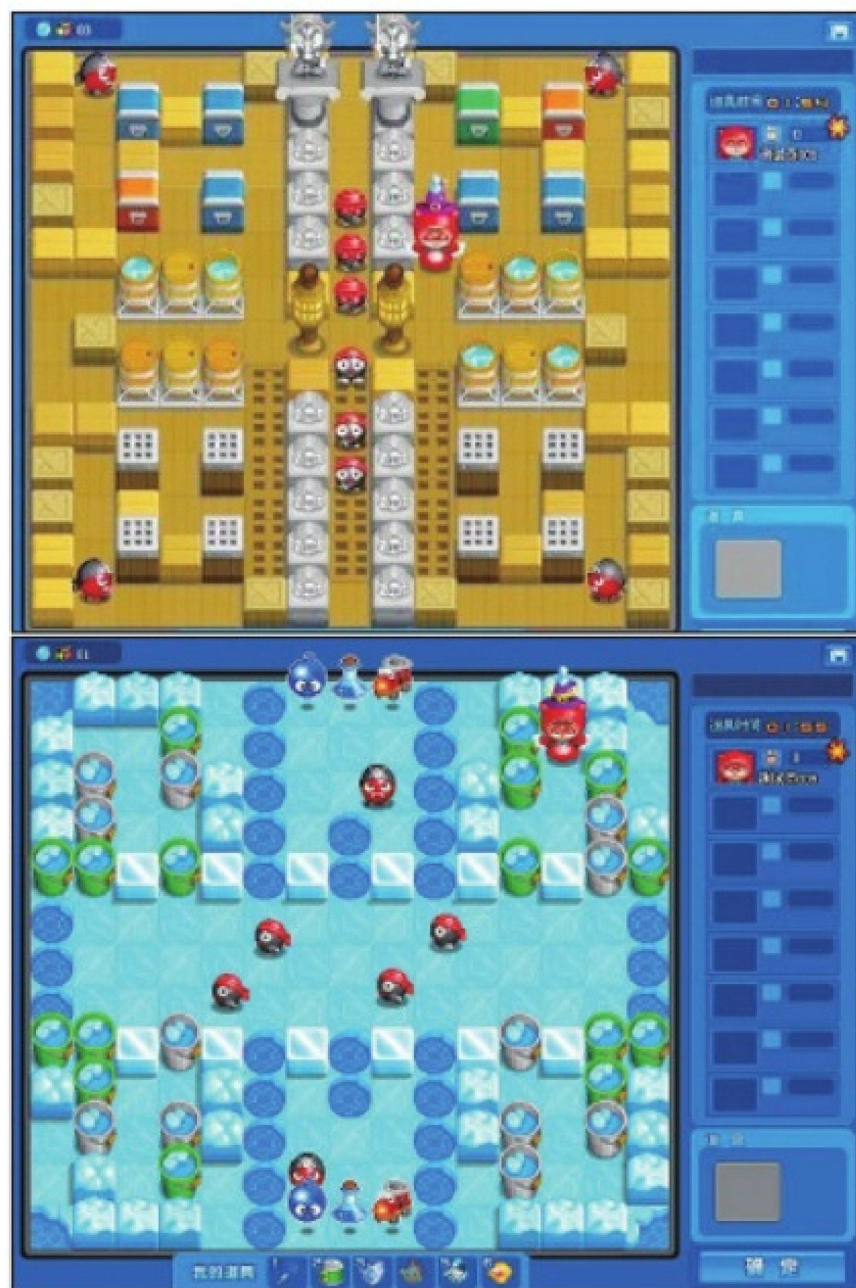
同一个帖子对网游"抄袭"的不同心态：网游"抄袭"有罪论



同一个帖子对网游"抄袭"的不同心态：网游"抄袭"无罪论



同一个帖子对网游"抄袭"的不同心态：习以为常


腾讯的《QQ堂》和盛大的《泡泡堂》

权纠纷事件都预言了今天中国网游市场繁荣背后的"抄袭"现象的愈演愈烈。

网游"抄袭"的表现

网游间的"抄袭"涉及到网络游戏的创意题材以及技术支持等网络游戏产业的各个方面。对网络游戏"抄袭"现象的分析不得不谈到网络游戏的组成要素。

从创意题材方面看

首先必须承认网络游戏属于一项创意文化产业，它是在互联网发展过程中产生的一种崭新的凝结着网游设计者的梦想与观念的文化产品。每一款网络游戏都会有其独有的世界观，因为每一款网游都是一个完整而浓缩的世界。网游的创意和题材涉猎广泛，从历史文化背景到武侠、玄幻小说，从电视电影到单机游戏，从严肃史诗到搞笑娱乐，从仙侠佛道到爱恨情仇……网络游戏世界才真正是包罗万象，永远充满未知和神秘，只有想不到没有做不到，永远不受限制。因为这个原因，在创意题材方面的"抄袭"现象比较少，而主要集中于一些任务背景及情节的相似上，但说到底终归还是难以追究。


"仙剑江湖"——山寨状元

从技术上看

网络游戏的后台可能是离网游玩家最近却又最远的东西。说它近是因为玩家在网游世界中的每一个动作、每一件极品装备的掉落、每一句在公会频道里所说的话都与它息息相关；说它远，则是因为从接触一款游戏开始到离开游戏为止，玩家永远没机会看见那不断跃动在服务器端、控制着玩家命运的数字。技术是网游"抄袭"的根本，因为无论创意还是表现归根结底都是表象，而网游数据及所搭建的框架才是真正的硬件支持。还是以《传奇》与《传奇世界》为例，《传奇》与《传奇世界》尽管在外观上有不少区别，但隐藏在相似的打怪操作和物品设定背后的编程框架却大致相同。尽管后来盛大澄清说"《传奇世界》是用Delphi语言写的，而《传奇》是用C语言写的，从技术实现手段来看《传奇世界》不可能抄袭《传奇》。"然而其实各种编程语言本身就是异曲同工，用Delphi可轻易表现C语言编写的程序。两者在技术理念及技术实现上的趋同，很难让人相信《传奇世界》真的不是《传奇》的翻版。

网游"抄袭"的现状

"这些年游戏开发公司和团队都多了起来，游戏也多了。但大多数游戏基本都一个样子，各种《梦幻西游》+《传奇》+《魔兽世界》的产品而已。自打《征途》开创自动寻路以后，所有的游戏全都有了自动寻路；自打《魔兽世界》进了中国，一堆游戏都以白、绿、蓝、紫、橙装进行装备系统设定。"网上的评论虽然有点夸张，但或多或少地反映了今天中国网游界模仿、抄袭的现实。当前网游界的抄袭现象主要表现在以下几个方面：

1.对国外网络游戏的抄袭

这是在中国网游界出现最早的抄袭模式，出现在中国网络游戏开发商试图摆脱代理而进行自助研发网络游戏的早期，代表还是盛大的《传奇世界》。国产网游对国外网络游戏的"抄袭"现象由来已久，这也与网游代理制颇有渊源。当国内游戏运营商真正想要摆脱国外网游开发商的控制时，一方面由于国内既有的网络游戏玩家已经接受和认可国外网游的形式与内容，国外网络游戏逐渐成为国内网游玩家的一种习惯，另一方面国内网游公司所接触和掌握的大多是国外网络游戏的技术框架而同时本身并没有很强的研发实力。在这两方面因素的共同作用下，很多国内网游厂商只得"顺手牵羊"地"借用"其所掌握的国外网络游戏的技术框架从而推出自己的产品。网络游戏的"抄袭"现象由此开始。

2.国产同类网络游戏间的抄袭

此现象出现在国产网络游戏的繁荣期，当然这种"繁荣"背后更多的却是"虚荣"。从2005年开始，中国国产网游市场进入繁盛期。国产网游市场告别了短暂的低迷，开始进入繁盛的黄金时代。时至今日，国产网络游戏数量依然在急速增长，然而却再也没有了以往的真实。因为创意的缺乏和竞争的激化，当前市场上充斥着各种各样"同质化"的网络游戏。除了少数具有强大实力的网络游戏公司外，大多数网络游戏都存在着模仿甚至抄袭的倾向。代表是盛大的《泡泡堂》与腾讯的《QQ堂》。

3.山寨网游

山寨网游是网络游戏"抄袭"现象的极端化。众多的山寨网游开发者公然大肆抄袭、拼凑各种游戏，希望通过对经典游戏的模仿和抄袭实现其目的，其典型代表为《仙剑江湖OL》。关于"山寨"，普遍的理解是指是依靠抄袭、模仿、恶搞等手段发展壮大起来，反权威、反主流且带有狂欢性、反智性以及后现代表征的亚文化的大众文化现象。而所谓"山寨网游"指的是通过抄袭、仿制主流流行的网游产品实现个人目的的坊间游戏。"山寨网游"的主要特点主要表现为公开性、仿造性、快速化、平民化。

必须承认，正是因为"山寨网游"的大张旗鼓，它比隐蔽的网游"抄袭"反而高调得多，网游玩家也并不过分追究其行为，正如有评论说："它的目的并非'模仿'，而是以'模仿'的方式来调侃那些自认为是主流权威的东西，以'模仿'来宣示自己的存在和不同。"大多数自封"山寨"的网游很少有盈利的目的，但"山寨网游"也并非是褒义词，当多数玩家一半戏谑地将一款网游称为"山寨网游"的时候，这款游戏肯定或多或少地与主流游戏有着非常相似甚至是抄袭的地方。"山寨"更多时候就是抄袭的婉转解

释，不过笔者认为自封的纯粹“山寨”比偷偷摸摸的“抄袭”要可爱得多。

网游“抄袭”现象的舆论倾向

面对越来越严重的网络游戏“抄袭”现象，网上对此的讨论也越来越多。从网络游戏产生的第一天起，网络上对此问题就主要有两方面的观点：即网游“抄袭”无罪论和网游“抄袭”有罪论，进而由这两种论调出发也同时衍生出了两种不同的舆论倾向。这两种论点是同时存在的，但总体上可分为三个阶段：2003年～2005年是“抄袭”无罪论的主导期、2005年～2007年是“抄袭”有罪论的主导期、2007年到现在是两者并行发展并呈胶着状态的时期。

“抄袭”无罪论

这种论点早在《传奇世界》“抄袭”《传奇》事件以后的网络第一次针对性大讨论时便已经出现，并占据主导地位。

2005年以前，这种论断出现的背景主要是：一方面，当时的舆论大势主要集中于对国产网络游戏的维护，当中国的“自主研发”游戏终于出现了曙光却又的确举步维艰的时候，中国网游界及网游玩家有责任荫蔽这颗幼苗并使其茁壮成长，即使它的渊源并非正统——毕竟这是国产网游走出的第一步。另一方面，当时对如何判定抄袭及有何惩处措施都没有案例可循也没有法律可依，在这种戏剧般的模糊中只能给予最大限度的宽容，我们可以将其定义为“模仿”而非“抄袭”。

2007年以后，这种论点的依据随着中国网游市场的繁荣发展而出现了根本性改变，涉及的原因在于：

首先，不断爆料的游戏“抄袭”实际上是日韩游戏公司试图重新夺回中国网游市场的一种手段，日韩网游过去最高曾经占据过中国网游市场超过70%的份额，其网络游戏所制造的巨大的贸易顺差，成为韩国新经济亮点。然而时至2007年，日韩网游在中国的网络游戏市场中所占份额不到5%。在这种情况下，日韩网游企图以状告国产网游“抄袭”的炒作手段在提升自己网游形象的同时起到贬低国产网游的效果从而卷土重来。

其次，当前网络游戏的区别重在内容，然而大多的网游模式已经渐成。如在历史文化背景的网游里面，当前有极其多的网游集中于一个题材——三国。《傲世Online》《真·三国无双》《三国志Online》《苍天》《赤壁》《三国群英传Online》……这些还算是较大公司出的产品，据不完全统计，仅2007年国产三国题材的网络游戏就有近20款，而当时历史背景题材的游戏却只有40款左右。即使有部分的网游公司是蓄意“抄袭”，就如此多的游戏，如此小的切入点而言，纵有奇思妙想的创意，“撞车”也是在所难免。将所有的同类网游归结为“抄袭”未免太过严苛。

再次，网络游戏里行业老大就是标准。这个理由是不难理解的。在网络游戏玩家的潜意识中，总会觉得大的网络游戏公司出品的游戏往往是“开拓者”而不会“抄袭”，而小的公司资本少，要做出成绩，“抄袭”的可能性更大。渐渐的国产网游中的行业老大最终还是成为了标准，所有居于其下的公司出品的相似产品只能是“抄袭”它。这无疑冤枉了很多小的游戏开发商。

不管怎么说，“抄袭”无罪论本意是维护弱势网游的利益：在国外网游面前维护国产网游的利益、在行业老大面前维护中小企业的利益，因而它拥有非常多的支持者。

“抄袭”有罪论

从开始有网游“抄袭”这一讨论开始，“抄袭”有罪论的原因从来没有改变过，因为它直击“抄袭”给国产网游所带来的最大损害——拔苗助长，损害的终归是国产网游的自主研发能力。

从2005年开始，这种观念逐渐占据了上风，因为其时中国国产网游的自主开发能力以及资本支持等要素都达到了比较高的水平，维护“抄袭”的理由也随之逐渐弱化。如果再一味“抄袭”下去，其后果只能是网游开发商疯狂地压缩成本，从“拿来主义”中获得利润。从长远来看，这种做法无疑是杀鸡取卵的行为。

国产网游虽然是一座无穷无尽等待开采的金矿，但遗憾的是无人懂得去开采。现在国产网游选材上大都千人一面，泛滥的三国题材、著名电影、玄幻小说，大有千军万马过独木桥之势。粥少僧多的现状其实完全是当前自主开发能力过低所造成的。大多数游戏开发商都把自主研发能力理解为技术层面上的东西，而实际上这无疑偏离了网游的文化属性。多数网游开发商都喜欢套用既成的范式，咀嚼别人吃剩的东西，这的确很容易消化，但说到底没有营养，最终也不会给自身带来好的结果。

“抄袭”再怎么说也摆脱不了被定罪的下场，国产网游想要真正站立起来就不能把重心倚靠在外力上面。

总结

国产网游的自主研发开始的并不光彩，却也是无可奈何，逆境中的妥协本也无需多加苛责。然而，当真正进入成长期繁荣期，再“抄袭”下去无疑将会阻断发展之路。当前的国产网游必须正确的取舍利益关系，只从眼前的蝇头微利看一定不会有长足的发展。善与褒、还是罪与罚，玩家心中自有天平。最后，还是由衷祝愿国产网游一路走好！

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



你能分辨出来么？《传奇3》、《传奇世界》还是《传奇》

▶记者探营

6000万大手笔！掀起网页游戏新一轮冲击波？

2009年，网页游戏似乎一下子异军突起，引起众多投资商的关注，同时吸引了无数的玩家在最短的时间进入游戏进行消费。然而，其实网页游戏早在2006年就已经开始兴起，只是直到2009年才从一开始的小众游戏逐渐吸引到了越来越多网游玩家的目光。网页游戏既具有一般网络游戏互动社区的交流功能，又具有无端网页登录的特点，而24小时持续不间断的游戏特质也给了玩家不一样的体验感受。随着网页游戏关注度的提高，更多的游戏研发公司也陆续开始了网页游戏的开发。

■广东 Cararlor


中山市人大常委会副主任朱鉴开到场热烈庆祝中数娱开业


中数娱总裁刘岩先生

最早的网页游戏其实就是一些用HTML写的简单网页，界面简陋、交互手段贫乏，玩家与游戏的每次交互都会引起浏览器刷屏一次。这时的网页游戏，用户体验与PC单机游戏相比，判若云泥，天差地远。界面与交互手段的限制，使网页游戏在游戏玩法设计上也无法施展，因此网页游戏一直难以登堂入室，不被玩家认可。

就像PC游戏发展一样，随着硬件技术的日新月异，网页游戏也兴旺发展、逐渐为人所知并且被大众接受和喜爱，可以说，网页游戏是浏览器技术发展的必然产物，这也是导致越来越多的游戏公司开始重视这一领域的产品研发和运营。

2009下半年开始，以盛大、九城、网易等网游公司为第一梯队先入为主进入网页游戏领域；巨人、金山、网龙、蓝港、完美、久游、腾讯等为第二梯队陆续进入市场、至此、中国大陆网游巨头除搜狐外，均杀入网页游戏领域。随着巨头的进入提高门槛、不断拉高的运营门槛和资金门槛将推动网页游戏步入客户端产品市场呈现出巨头间的寡头竞争局面。

就在网页游戏竞争呈白热化发展趋势的情况下，一家以“6000万”作为起步资金的公司出现在众多媒体和玩家眼前——中山数字娱乐产业发展有限公司。

中山数字娱乐产业发展有限公司（简称中数娱）是一家在数字娱乐行业内处于领先地位的国际化高科技企业，公司总部设在广东中山，在北京设有中央研究院，在韩国首尔、日本东京、澳大利亚墨尔本、美国旧金山都设有营销办事处。中数娱拥有庞大、专业的网页游戏开发和运营团队，并拥有自己的游戏运营IDC和Call Center，是目前国内规模较大的网页游戏运营商及开发商。对于这样一个挟强势之风而来的企业，外界难免予以种种猜测和揣摩，就此，笔者走访了中数娱总裁刘岩先生，并提出了心中的疑问。

1.笔者： 据悉，贵公司斥资6000万元进行游戏这块领域的开拓，那么刘总对这块业务的风险系数如何看待呢？

刘岩： 我们看好网页游戏市场的前景。从游戏市场目前的发展情况来看，游戏用户对体验的要求两极分化趋势越来越明显。重型口味的玩家，会越来越趋向于大型3D的MMORPG，而用户存量非常大的中小型游戏，也就是我们所说的2D客户端MMORPG，我认为会逐步被网页游戏所取代。因此我们相信，依靠我们优势的资源与大手笔的投入，能够在网页游戏领域闯出一片新天地。

2.笔者： 在贵公司的发展计划中，SNS、大型客户端网游也在公司的发展计


中数娱开业盛典



中山数字娱乐产业发展有限公司



彭伟贤书记与总裁刘岩合影



中数娱所在的办公大厦



中数娱总裁刘岩博士致辞


中国网页游戏G10高峰论坛


中数娱开业，各界人士前来祝贺

划范围内，作为资金密集型产业，中山数字娱乐产业发展有限公司是否还会有大规模的投资呢？

刘岩：是的。我们对游戏业务的投入是持续性的。6000万只是前期启动的第一笔投资。SNS的架构也一直在我们的规划之内，我们巨资打造的中游互动游戏平台，最终目标是发展成一个综合性的娱乐平台。游戏玩家们不仅有娱乐的需求，同时也有交友的需求，我们设计了一些特色功能来满足游戏玩家之间基于平台的互动，SNS是一个很好的壳，但它需要有指向性明确的应用来支撑，从这点上来说，我认为网页游戏是个不错的点。大型客户端游戏我们在成立之初即有相应的规划，中游互动旗下的产品，要能够覆盖到多重层次的用户需求，有轻量级的，也有重量级的，目前我们已与美国、韩国、欧洲多家游戏企业建立了广泛的业务联系，其中有一些已经与我们达成了初步的合作意向，具体情况还请继续关注中数娱、关注中游互动。

3.笔者：据消息称，贵公司将在不久的将来自主研发游戏产品，据说刘总非常注重中国文化传播，那么研发的游戏产品的风格是否会朝着中国传统文化方向发展？

刘岩：我个人在儒家、道家文化方面颇有研究，也非常喜爱中国传统文化的博大精深。我们看现在《魔兽世界》为什么火爆，那是因为它背后其实传承了一种文化，好的文化是不分国界的。中华民族传统文化有很多发人深思的地方，我们相信将中华民族优秀传统文化与游戏娱乐形式结合起来，能够被更多的年轻人所接收，也能对弘扬民族文化起到更好推动作用。

4.笔者：从北京到中山，初到异地起步难，中山港口政府对中数娱有什么相关的具体优惠政策吗？

刘岩：是的，当地政府包括中山市政府、广东省政府都对于中数娱的成立都给予了极大的支持。中山市一个环境美丽的宜居城市，我们来到中山，将中国科学院、哈工大软件学院、华南理工大学等一批工科院校引入到当地，创造软件开发的人才配套软环境，在运作思路上，以运营带动研发、以研发带动当地游戏游艺行业的升级，最终形成一个完整的产业链结构。

5.笔者：在刘总看来，网页游戏产品的优势是什么？公司引进产品和运营产品的理念是什么？

刘岩：网页游戏产品的优势在于，它能够切切实实地满足用户对中轻度娱乐的需求，且进入门槛很低。可以说，网页游戏是真正的体验式产品，因为进入门槛低，如果体验不好，用户马上就会走掉。我们对体验式付费的产品具有丰富的运营经验，在引进产品时，着重考虑产品的创意及可玩性，



九位主礼嘉宾共同为中数娱盛大启航



中数娱产业基地开幕仪式

而不是看这个游戏有多少多少赚钱的点。《征途》在中后期就走入了这个误区，但史玉柱先生很聪明，马上就意识到了这个问题并且将其改正了。我们相信，真正好玩的产品，是不愁找不到愿意为它付费的用户的，因此我们在挑选产品方面，对于用户体验的好坏，是我们引进产品的关键指标。

同时，网页游戏和大型游戏一样，是服务型竞争的领域，我们对于产品及平台提供给玩家优质的服务，有着苛刻的要求。从来没有哪个网页游戏公司愿意斥资百万为玩家建设一个国际标准化的客服呼叫平台，但我们在一开始就这么做了，并且还会将这种以用户为中心的运营理念一直贯彻到运营的各个方面。

6.笔者： 之前也看过刘总的一些相关报道，“中国数字娱乐王”的名号给笔者留下很深的印象，请问对于数字娱乐产业的理念与经验运用到具体的游戏业务中来的时候，刘总认为对于达成目标来讲会有什么帮助和推进作用?

刘岩： 其实所谓“数字娱乐王”这个称号，只是业界朋友们送给我的一个虚名。当然了，我也很高兴，因为这表明了有很多朋友认可我对互联网运作的理念。我认为，做任何一件事情都需要用一种理念一种精神来贯彻到实施过程中，像马云的睿智思想我就很赞同，要做成像阿里巴巴那样伟大的企业，它就需要有一种精神。我们也需要在创业之初，就用好的理念、踏实的精神来团结企业的各个员工，首先所有员工都认可这个目标，那么才能形成合力去达到这个目标。

7.笔者： 据悉，中数娱是中山游戏游艺产业基地的运营公司，请问刘总中数娱将如何运营产业基地，据说目前已经开展国际业务，尤其是与韩国方面的合作，具体开展了哪些合作，贵公司想要达成的目标是什么?

刘岩： 是的。我们作为游戏游艺产业基地的运营公司，不仅需要自己起到模范的带头作用，更重要的是，我们要通过自身的运作，来吸引国际国内产业链的上下游企业汇聚到一起，形成一个做游戏、做互联网产业的氛围。目前与韩国方面，我们与韩国内容产业振兴院、韩国各大游戏企业都达成了开拓游戏市场的意向。首先是将国内优秀的网络（网页）游戏产品出版到海外市场，其次是与韩国游戏界建立一种长效的交流机制，提升国内游戏界的开发水平。当然了，我们也会考虑将一些韩国优秀的网络游戏产品，代理到国内来出版运营。我们与欧美和澳洲也有类似的合作。

8.笔者： 就游戏产业基地建设来讲，刘总认为中山地区的优势在哪里?

刘岩： 中山地区的游戏游艺终端设备制造销量占全国70%，全球30%，可以说是游戏游艺方面的龙头地区。并且我们与世嘉、索尼等国际游戏巨头建立了良好的合作关系。这是一个非常好的产业环境，在中数娱未来的业务开拓中，将会起到很好的助力作用。

9.笔者： 对于很多网民来说，游戏世界就是他们的精神世界，尤其对于未成年人影响力更大，请问刘总如何看待这个“精神世界”呢?

刘岩： 我刚才提到过，我个人非常推崇中华民族传统文化。年轻人特别是未成年人，他们的思维模式、娱乐习惯都与我们这个年龄段的人不同。我们这代人，目前是社会的中流砥柱，我们有义务去传承祖国的文化、发扬民族的文明特色。但年轻人同样有着他们自己的思维逻辑与思考方式，我们不能生硬地用我们这代人的思维模式去评判他们的想法，生硬地去和他们沟通。而游戏这种娱乐需求，则能够跨越这种交流障碍，我们将中华民族优秀传统文化内容，巧妙地融入到游戏中，通过体验式娱乐来达成更好的思想传达及教育引导作用。当然了，教育未成年人主要是我国教育部门的义务，但我认为做企业、特别是游戏企业，必须要有这种社会责任感意识，我们在现阶段是不接受未成年人注册玩游戏的。

其实，与客户端游戏相比，网页游戏开发门槛较低，能够完成产品开发早已不再成为难点。反而是网页游戏市场的用户拓展、产品运营，才是制约公司发展的重要因素。中山数字娱乐产业发展有限公司虽然有着强大的资金支持，但对于国内市场的掌控是否真能如他们所愿，并且将网页游戏国际化的道路越走越宽，就只能让我们拭目以待了。



中国网页游戏G10高峰论坛上，刘总应邀发言



宽敞明亮的办公环境



狰是古代传说中的一种妖兽，最早见于《山海经》中的记载，词语“狰狞”中的“狰”指的就是它了，为了游戏能够具有最纯正的中国仙侠风情，游戏中还有很多怪物取材自《山海经》

古剑奇谭

一晃眼，发现我们又站在了新旧交替的年末，人生的历程又过去了一年。岁月如歌，悲欢聚散，回首时，写在记忆长河当中的点滴数也数不尽……

过去已成为珍贵记忆，未来仍要靠双手努力创造。单机RPG，依然是我们所有人梦开始的地方，当此上海烛龙即将迈入第三年的时刻，郑重地向大家介绍一下我们的第一款仙侠单机角色扮演游戏《古剑奇谭》，感兴趣的朋友千万不要错过哦。除此之外，我们还带来了同一世界观体系下的《古剑奇谭Online》（暂名）的新鲜消息^0^



襄铃，身份神秘的可爱女孩，天真敏感，渴望着一份浪漫爱情的到来~~到底要怎样的男孩才能获得她的青睐呢

细雪初晴——上海烛龙《古剑奇谭》独家专题报道（一）

■上海烛龙研发团队

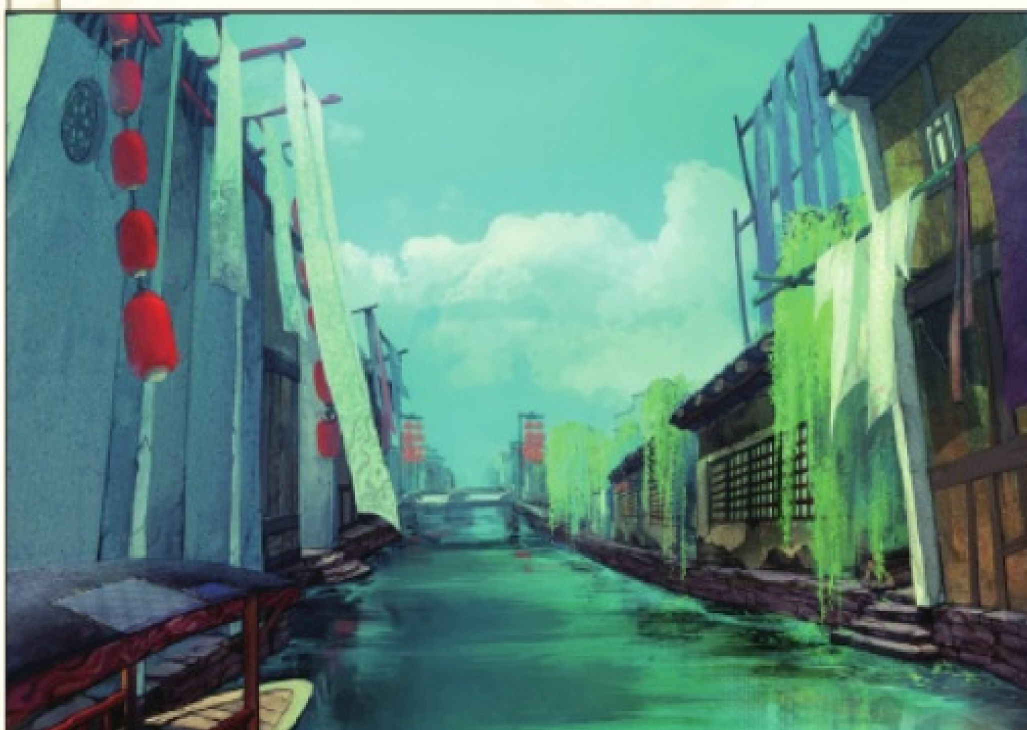
诚然，盗版、破解等各种因素的冲击，让单机游戏市场步入寒冬，但依然有很多喜爱单机游戏的玩家期盼着春天的到来。因为这一份期盼与共同的喜爱，从上海烛龙这个团队成立之初，《古剑奇谭》这款单机角色扮演游戏就已经开始了仔细的酝酿与构思。犹如天下所有的父母一般，从那个时候开始，团队所有成员就坚持着同一个理念——要把最好的东西给这款游戏——我们能做到的最动人的剧情、最精美的画面、最好玩的系统，最好的一切……于是——企划精心构思，为游戏架构了宏大而完整的世界背景，从我们的世界观衍生小说《神渊古纪》中就能看出，伏羲、女娲、神农、蚩尤甚至衔烛之龙等众多大家耳熟能详的神话角色都在世界观中占有重要地位，游戏的主线剧情虽然并非发生在那遥远的上古众神时代，却又和那个时代的事情有着千丝万缕的联系。或许，高高在上的众神不经意的决定，却左右了一个灵魂生生世世的命运，他们拈花弹指之间，又有多少生命苦海沉沦。生死轮回就像一个巨大的旋涡，足以跨越时间与空间，将所有的爱恨情仇交织在一起。

正如《古剑奇谭》这个名字所透露出的信息，游戏故事将围绕“古代之剑”展开，通过一段奇妙的旅程，追溯远古时代关于“剑”的浩大传说，同时也不乏今生今世之侠骨柔情。情因小而大，儿女情长也终有一日成为对苍生之博爱；剑因心而强，再锋锐的神兵利刃，如果没有坚强的心灵，始终不具有真正的力量。

那究竟会是怎样的传奇故事呢？请各位玩家尽情期待我们的剧情演绎吧O（∩_∩）O

由于拥有宏大的世界观背景，这次的剧情将涉及到多个道家仙境，所谓“洞天自有日月”，这些道家仙境看似就在人间，但不得缘法者，将始终无法进入。而幸运的玩家，有幸一睹仙境之容，将领略到完全不同于人间的奇特风貌，甚至“日月同辉”这样的壮丽景象都将出现在你眼前，像个真正的仙人那样在云中漫步，在霞光上听琴将不再只是梦想！传统道家文化也会完全融入这些仙境之中，让诸位玩家真实体验那“山中无甲子，寒尽不知年”的潇洒出尘。

另外，《古剑奇谭》的战斗系统将在半即时回合制的基础上加入更多动作元素，战斗将变得更加爽快，但又不会过于紧张。而配合世界观设计的、独特的人物成长方式更是游戏中的玩点之一。除此以外，我们也为各位玩家准备了许多有趣又休闲的小玩法，游戏里，你可以坐在属于自己的家中，读着美女NPC的来信，品着红颜知己亲手所沏的荷花茶……怎么样，是不是有些心动了呢？



琴川：江南水乡，小桥流水，3D场景将会完美还原2D设定，把这种极具生活气息的古典美感发挥到淋漓尽致

看完企划，再来瞧瞧程序——程序精挑细选，使用了强大的游戏引擎，无论是山川河流还是房屋建筑，建模和

●类型：角色扮演　●制作：上海烛龙
●发行：GameBar　●上市日期：2010年暑期　●推荐度：★★★★☆

贴图的细致程度都得到了大幅提高。同时，场景光影效果将是一大亮点。阳光丝丝缕缕从竹林的缝隙中洒下，地上斑驳的竹影摇曳；月华清冽地落在宁静的水面上，远山近水犹如一幅墨泼的山水……那时那地，相信能带给玩家不一样的感动。

另外，雾效、景深的添加让场景层次分明。走在细雨下的江南小镇，远处的庭院和杨柳在轻柔的晨雾中层层叠叠，正是“杨柳堆烟，帘幕无重数”；踏着溪水在九曲山涧中漫步，山峦掩映，层叠千嶂，横卧山间的小村炊烟袅袅，依稀可见，而再过几个转弯，那遥远如在仙境中的村子，一时间便忽然分明起来，游鱼戏水、鸡犬相闻，一切尽在眼前……这样一个如诗如画的世界，不仅仅属于这款游戏的主角们，更属于每一个喜爱这款游戏的玩家。

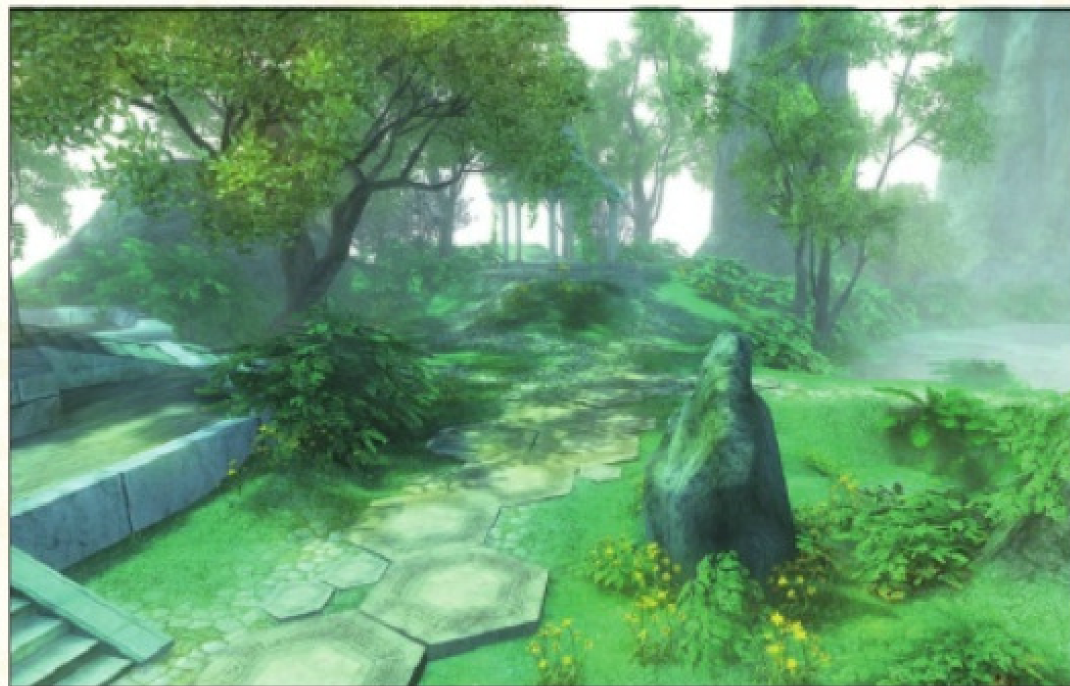
说到这里，当然也不得不提到辛劳工作的美术——美术精雕细琢，不仅仅构建了如诗如画的场景风光，更在人物角色的制作上花费了大量心血。在强大引擎的支持之下，人物可以拥有较高的面数，真人比例的角色无论在面庞、肢体还是服饰上，都相当真实细腻。风情各异的各个俊男美女、可爱活泼的小动物们，一定可以打动各位玩家的心。

这次跨年报道发布的角色之一，是主角团队中的一员神秘少女襄铃。娇俏可人、爱哭爱笑的她，拥有天真敏感的心灵，追逐渴望着一份属于自己的浪漫爱情，就是不知道哪个男孩子可以消受得起喽。

看看2D图上可爱的小铃铛、甜美的笑容，3D模型实现出来更是鲜活精灵，不过这部分出于宣传计划的考虑，暂时还未到曝光的时机，想要看到3D可爱美少女的玩家请耐心等待。

关于单机《古剑奇谭》也聊得差不多了——什么？有人说没看过瘾？那么……请听下回分解。一次都说完了，且不说研发写宣传文稿写得手残废，各位玩家估计也要看得审美疲劳了。接下来，让我们转入关于《古剑奇谭Online》的消息吧。如果说，作为单机RPG的《古剑奇谭》是众多支持着我们的玩家所一直期待的游戏，那么《古剑奇谭Online》又是怎样的一款游戏呢？事实上，在《古剑奇谭》开始架构世界观的时候，研发内部就会产生一种感觉，这样宏大的世界观，如果只是做单机RPG的话，便是只能择其一二，剧情当然会精致唯美，然而要最大程度地将这精心架构的世界以及这些众多各有特色、各有故事的角色都完美地呈现出来，似乎单机还无法做到那样的包罗万象。

首次曝光的3D场景：斑驳的树影、精细的材质将引擎效果发挥的淋漓尽致，置身这点缀着点点花朵的清幽小径上，深深呼吸，你是否感到大自然的呼唤在耳畔呢喃？



相对于以主线剧情贯穿始终、几乎所有游戏资源都为其服务的单机游戏来说，MMORPG的游戏形式更适合去架构一个完整的世界，那是一个完全按照《古剑奇谭》世界观所架构的世界。在那里，可以有很多个男主角和女主角，他们真实地活在那儿，进行着自己的使命，向玩家讲述着自己的故事，每一个故事都能为大家带来不同的感动。而作为玩家，在那个世界，也能编织属于自己的传奇，这样是不是会有另外一种趣味呢？

基于这个最初的想法，再加上后来的一些机缘巧合，《古剑奇谭Online》正式被提到了日程上，并且还加入了一些类似于“沙盘游戏”的自由理念。我们想要制作一款独特的MMORPG，她具有自己的特色和玩法，她不仅仅能将“古剑”的世界完美呈现在各位玩家们的眼前，还能让人更真实地感受到身处一个古典文明的环境之中，从而仔细体味在那个世界的冒险和奇遇。希望研发中的《古剑奇谭Online》，在有朝一日面世后，能让所有玩家都在其中找到那份属于自己的感动。

至此，本文已接近了尾声。在写这篇报道的时候，真是忍不住想透露更多的东西给大家分享，不过关于《古剑奇谭》的内容很多很精彩，一次又怎么说得完呢？

所以从2010年1月开始，烛龙的单机RPG《古剑奇谭》将会在《大众软件》发布连续专题报道，更多、更详细的游戏资料将陆续和诸位玩家见面。最后，上海烛龙全体同仁在此预祝大家新年快乐，心想事成！玩单机能搜集全隐藏要素迅速通关打出完美结局，玩网游能一次副本就毕业全身上下穿得漂漂亮亮O（∩_∩）O



屏翳，虽然有着传说中雨师的名字，但真身却是一头胖胖的鲶鱼怪，看起来又呆又可爱~值此新年来临之际，屏翳恭祝大家年年有余^0^

除此之外，《古剑奇谭》的官方网站也已经正式上线了，各位关注我们的玩家可以随时留意官方网站，说不定就会有新的惊喜哦！玩家如果对我们的游戏有任何意见和建议，也欢迎到官方论坛来留言，您的发言，我们都能在第一时间看到。在此也要感谢从官方论坛成立至今，陆续给我们留下意见、建议的玩家，从下一期的报道开始，我们会挑选积极提出建议的玩家及他的建议内容，公开我们的感激之情与真心回应。

上海烛龙官方网站：http://www.aurogon.com/

上海烛龙官方论坛：http://aurogon.gamebar.com/bbs/

《古剑奇谭》世界观衍生小说《神渊古纪》阅读地址：

http://aurogon.gamebar.com/bbs/viewthread.php?tid=1638&extra=page%3D1



尽管当下国产单机游戏市场一片低迷，然而依旧坚挺持续推出新作的游戏系列里，还有一个吸引玩家目光的身影——《轩辕剑》系列。继2007年大宇资讯推出上一代作品《轩辕剑外传——汉之云》以来，已经过去了两年时间。于2009年10月初正式开启新作官网、重新出鞘的《轩辕剑》，到底又会给玩家带来怎样的期待呢？



●类型：角色扮演　●制作：大宇资讯　●发行：寰宇之星
●上市日期：2010年1月　●推荐度：★★★★

■成都 杯装泡面

轩辕剑外传——云之遥

史无前例的外传连发

对于《轩辕剑》这个诞生至今近二十载春秋的游戏家族来说，其最为人津津乐道的是基于历史架构的世界观和演绎方式了。从1990年10月13日《轩辕剑》一代发行以来，它从一开始的DOS时代到如今的Windows时代，画面由最初的2D 16色提升为3D水墨风格，20年风雨间，《轩辕剑》伴随玩家走过了漫长的路途。相对于大宇资讯的另一款知名游戏系列《仙剑奇侠传》的飘逸风格而言，因为有真实确切的历史作为背景，《轩辕剑》显得更为厚重。新作《云之遥》和前作《汉之云》一样都属于《轩辕剑》系列的外传作品。自《枫之舞》以来，《轩辕剑》系列一直遵照"正传—外传—正传"的交错出品方式发行游戏，像这次《汉之云》《云之遥》连续两弹研发外传，前所未闻。不过按照玩家总结出的"外传比正传精彩"的传统，《云之遥》的素质非常值得期待。

历史传承在三国时代

《云之遥》延续了一贯的剧本风格，采取半架空的方式将舞台放在了和前作《汉之云》如出一辙的三国时期。此次世界观与《汉之云》相同，不过在时期上更为早些。

就官网公布的背景看来，本作并没有像《轩辕剑伍——剑凌云山海情》那样采取忽略年代背景，几乎完全架空、以山海经书籍中的世界为依托展开故事，而是选择了与前作《汉之云》一样回归正统。而前后两作的设定在背景时间上的重叠交叉，也是前所未有的紧密。这和以往《轩辕剑》往往以朝代一头一尾隔开正外传有所区别，大概也是因为故事和《汉之云》的联系密切。

精彩剧情拭目以待

故事主角为一位名叫徐暮云的少年，这是在《汉之云》中末期出场的皇甫朝云的胞弟。这位暮云和他的哥哥境遇相似，同样是在幼年时遭遇变故，并且流落荒野。然而他一生的转机也从这时开始——他被名将徐庶所救并且收为养子，改名徐暮云。他随着徐氏来到洛阳，并且在这里度过了他的童年。在洛阳成长的他结识了不少新朋友，如青梅竹马的兰茵、魏国名将张郃之孙张诰。三人交情甚笃，一起习武一起长大。随着时间流逝，暮云和张诰都成为了洛阳城中有名的少年剑客。不过他们并没有止步于此，始终勤于练剑，希望有朝一日能够助恩师一臂之力，报效朝廷。公元226年，曹丕逝世，新帝年纪尚幼，江山根基不稳。此时孙权的东吴势力蠢蠢欲动，而沉寂多年的蜀汉在丞相诸葛亮令下于228年开始频繁出兵进犯，一时间朝野人心动荡。暮云也受到义兄曹侍中的嘱托，前往战场协助魏军作战。与此同时，由于义父徐庶曾与蜀国的刘备、诸葛亮、赵云有深情厚谊，十分反对暮云参与战事。孝义两难全，暮云时刻身处矛盾之中，无法自拔……



官网版头，风格酷似育碧经典游戏《刺客信条》，充满神秘感。

主角介绍

徐暮云



性别：男
年龄：17岁
特征：白衣白发
武器：剑

英挺爽朗的洛阳少年。天生异相，满头白发，为徐庶之养子。暮云天生拥有“剑气”，但并不稳定。幼年曾历经不知名的变故，并且痴痴傻傻一段时日，对童年时的记忆非常模糊。

猜想：朝云暮云二人的关系，即便是第一次接触《轩辕剑》的诸位也能够凭借字面意思参透不少玄机。今次揭露的显然是属于上一作中主角朝云的兄弟暮云所经历的过往秘辛。天生白发的设定让人怀念起三代外传《天之痕》中的女娲石于小雪，自然也有可能联想到《汉之云》中的横艾。天生剑气但不稳定这一点，又令人想到《天龙八部》中领悟六脉神剑又时灵时不灵的段誉。不知名的变故种种，究竟为何？

兰茵



性别：女
年龄：16岁
特征：粉红色衣物，无法言语
武器：剑

魏国名将张郃府中的女剑僮。性格温婉可人，与性格不甚符合的是剑术高超，身手利落。由于这些特征，所以深为张郃所赏识。与暮云青梅竹马，二人情投意合，经常一起行动。

猜想：从人物顺序来看，兰茵极有可能为本作女主，青梅竹马情投意合，不须言语交流就能心有灵犀的设定让人对此二人的情感发展寄予期待。

久悠



性别：男
年龄：18岁
武器：剑、法杖

本名久须毗呼，来自东方邪马台国，是一名清秀少年。他是多年前邪马台国领袖日御子（卑弥呼）私下派遣到辽东进行学习接触的使臣之一。由于久悠对中原的风土民情以及文化制度深深着迷，决定留下游历。身手不凡的他，能将术法与剑术使用得得心应手，持有剑、镜、玉三大法器。

猜想：看设定为来自古日本的少年。三大法器的应用很明显也是借用了日本传统的神话传说。这一次的东瀛之风，对于《轩辕剑》系列来说，显然是一个新的尝试。这位配角究竟是友是敌，他的出现究竟意味着什么？

芝茵



性别：女
年龄：17岁
武器：法杖

女性法师。多年前随师父旅行至洛阳时，与兰茵相遇并且一见投缘、义结金兰。个性果决坚定，伶俐慧黠。在匈奴胡虏生活的神秘苦寒之地学习道术，能降妖伏魔。

猜想：作为主角平衡定律，刚柔并济、盗贼配红魔自然理所当然，这位芝茵的应运而生让人感到一丝神秘感和高贵感，不知道在她的身上会牵扯出怎样的故事。

张浩



性别：男
年龄：18岁
武器：剑

字柏乔，大魏名将张郃之孙，也是暮云情谊深笃的好友。暮云视他如兄长，非常尊敬。他不时与暮云切磋剑术，互相砥砺，在洛阳是知名的少年剑客。

猜想：本作男二号的位置应当非此位张郃之孙莫属。在《汉之云》中作为诱使张郃入围的张皓，显然和他并非同一人。他在本作中，定然会起到举足轻重的作用。

绝美水墨再入江湖

本次《云之遥》延续《轩辕剑》一贯的经典水墨路线，不论是人设的线条勾勒上还是在场景的配色风格上，都让人找到一派山水泼墨的悠然流畅感。将水墨结合于游戏场景以及诸如服饰上色方法等诸多细节，一直是《轩辕剑》系列的一贯坚持。而这次也不出意外，在目前公布的图片里，我们很明显能够领略到本作中制作方展示出的“将水墨风贯彻到底”的诚意。



新作中的辨识系统，通过辨识度的提高能够召唤部分曾经遇到过的敌人

前景期待

预定于2010年1月发售的本作，在档期上俨然考虑了寒假假期。对于《轩辕剑》的主要受众——学生玩家们来说，这个寒假一定会安排时间品鉴这款大作。而对于上班族游戏迷们而言，它也是陪伴度过春节假期的不错选择。眼见离预定发售日期越发逼近，虽然以大宇资讯的向来习惯多半还是会有一定延后，但还是让我们一起期待即将到来的国产RPG盛宴吧。

经过两年时间的开发，《刺客信条Ⅱ》（下文简称AC2）的PC版已经延期到了2010年第一季度与玩家见面。与上一作依靠“美女制作人”和华丽画面作为卖点，直到游戏推出也没有展示过具体流程的做法不同，AC2在开发过程中一直都非常注重特性宣传与演示的结合。在游戏发售前，Ubisoft对AC2进行了最后一次展示，甚至对游戏的故事进行了一定的剧透。

刺客信条Ⅱ
Assasin's Creed Ⅱ

●类型：动作冒险　●制作：Ubisoft Montreal　●发行：Ubisoft
●上市日期：2010年第一季度　●推荐度：★★★★☆

■江苏 老黑

不同的祖先 同一个使命

Demo的开场（同时也是正式版的开场）中，前作中被圣殿骑士背景的跨国制药集团绑架，用以榨取祖先记忆的酒吧服务生Desmond，再一次出现在了我们的眼前。随着急促的敲门声，美女科学家Lucy闯入了Desmond的房间，她浑身是血，不容Desmond提出任何问题，Lucy将其带到Animus系统——也就是前作中用于再现DNA中先祖记忆的“造梦机”中。接下来穿越的历史时空不再是第三次十字军东征，而是文艺复兴时期的意大利。Desmond即将为我们展现他的另一位刺客先祖——Ezio Auditore的冒险生涯，记忆是从Ezio出生时开始的，他的父亲怀着喜悦的心情进入产房准备抱起自己的儿子，而此时你需要进行一个按键连打的QTE操作，以将躺在Animus设备中的Desmond摇醒。


日夜循环会让同一个任务的执行方式也发生微妙的变化

苏醒后的Lucy告诉Desmond公司已经察觉了她的计划（她到现在也没有说明自己究竟要干什么），然后领着Desmond一路躲避保安，前往附近的一个货舱中，在这里玩家们见到了一个与Lucy一共工作的新小组，以及升级版的Animus 2.0设备。和著名演员Danny Wallace非常相像的小组主管Shaun Hastings告诉Desmond他们准备搞垮整个公司，让世人知道公司将整个人类催眠的阴谋，而Desmond就是整个计划的最重要一环，他们需要从Ezio的记忆中提取关键信息。

自古英雄出少年

与前作不同的是，本作玩家对主角的扮演是从青少年时期开始的。游戏的第一个关卡，同时也是教学片，是扮演刚刚成人的Ezio，参与一场与其他家族孩子们的群殴，看上去是对电影《纽约黑帮》的致敬，制作组也希望通过这一场象征性的战斗，来让玩家熟悉本作中的抓投系统。在展示的Xbox 360版中，X键用于攻击，B键用于抓住敌人，二者组合运用可以打出一些简单的连击。玩家可以抓住将两个相邻的敌人，运用你的超强臂力让他们表演“碰碰车”，或者将一个敌人当作“飞行道具”狠狠砸向他的同伙。同时这里还展示了Ezio的防御和反击技的基本操作。

“钱不是万能的，没有钱则是万万不能的。”——“所持金”的设定，也是AC2的又一个创新元素。在结束这场械斗之后，Ezio的哥哥要求大伙去从被打得重伤倒地的敌人身上搜刮金钱作为医药费。在走到敌人跟前按下B键之后，就可以从敌人身上搜刮到金钱。然后一路跟随哥哥前往一个街头游医的工作地点，花费50个铜币之后获得HP的回复。

下一个任务同样具有很浓的“家庭氛围”：哥哥邀请你登上屋顶，进行一场高空障碍跨越赛。姐姐让你去痛扁无故甩掉她的小情人，爸爸让你送一封“鸡毛信”给佛罗伦萨城中的一个朋友。玩家还可以完成一些支线任务，诸如搜集屋顶的羽毛，或者与自己的女朋友幽会。

一个刺客的诞生

上述颇有家庭情调的任务，配合温暖的色调和阳光，再对比“刺客”的标题，让人感到十分的“困惑”。而制作组告诉我们，上述的一切仅仅是用于暖场的教学任务，同时他们也会让游戏主线剧情的开场更加震撼：一群全副武装的卫兵冲入了Ezio的家，以叛国罪为名抓走了他的父亲、母亲和兄弟姐妹，一个和美家庭就这样瞬间支离破碎。得知这一切的Ezio只身登上佛罗伦萨高大领王宫（Palazzo della Signoria），潜入牢房营救父亲，而父亲则告诉他需要找到一个名叫Uberto的法官，向他称述自己是清白的。而他不知道的是，正是Uberto的背叛导致了自己家庭的分崩离析。然而就在第二天清晨，Ezio亲眼目睹自己的父亲在城市广场上被公开处决，朝夕相伴的爸爸变成了绞架上随风飘荡的尸体，这种震撼，也就是Ezio从一个玩世不恭的花花公子变成以复仇为唯一人生动力的刺客的原因。


Ezio能够熟练使用十八般兵器


策马扬鞭，扬长而去

回到家中后的Ezio从父亲的房间找到了他的盔甲、利剑和斗篷，更多设计巧妙的刺客装备，则要依靠Ezio的各路同盟者，包括著名的艺术家、发明家达芬奇来提供。

地下探险

AC初代的冒险中包括街道和房顶两个平面，而本作则像《古墓丽影》和《神秘海域》那样，为我们引入了地下世界，这就是遍布三个意大利都市的下水道、墓穴和地下城。地下世界冒险并不是强制的，事实上它们大都作为游戏的支线任务舞台以及探索隐藏物品的场所出现，但这些要素可以大大拓展游戏内容和流程的时间。在游戏演示的一个地下任务中，Ezio的目标是找到一个装有Uberto谋害全意大利所有具有影响力家庭邪恶阴谋的计划书。


本作中的Lucy姐变成了大饼脸

“富二代”刺客

制作人Sebastien Puel展示的下一个从未公布过的游戏要素，就是Ezio的“宅邸”，作为一个成功银行家唯一的继承人，这是Ezio独享的权利。宅邸可以视为GTA系列中用于道具和存盘管理的藏身点，但在功能和规模上要更为复杂。宅邸周围还有大量的空地，可以让热衷于经营模拟游戏的玩家发挥其本领。玩家可以在“宅基地”上建造教堂、商店、药铺，甚至是风月场所，然后向老板们收税。同时Ezio还能将自己富余的所持金作为股份，投资到这些产业中获取红利——听上去要比前作中苦大仇深的中东刺客阿塔尔潇洒许多。

Ezio的个人空间，是他的绝对领域，唯一能够进入和支配这里一切的，只有玩家本人。Ezio的床头贴满了被他刺杀的目标的肖像，他起居室中则堆满了在冒险过程中获取的艺术珍品（玩家可以决定它们的摆放方式）。而他的地下室中，则有历史上著名刺客的半身雕像，当然包括Ezio和Desmond共同的祖先——Altair。

宅邸中除了武器库、藏宝室等为了搜集狂人设计的房间以外，当然还有马厩，而对前作长途跋涉不满的玩家，也可以在各个城市新增的驿站中花费花上100块钱，就完成两个城市之间的“瞬间移动”。

在宅邸中，我们还会看到这个破碎家庭残存的成员，包括已经处于癫狂状态的母亲，由于巨大刺激而选择在图书馆中封闭自己的姐姐，以及他长着奇怪大胡子的叔叔Mario——是的，这个和“意大利水管工”同名的矮胖子的出场也充满了喜感：“Ezio！是我，Mario！！！”

最后一段演示位于另一个城市——威尼斯，我们看到Ezio从NPC手中抢下了一艘小艇后荡桨而去，也让人们不仅想到了“Grand Theft Ezio”。此处还展示了Ezio花钱雇佣小偷、吉他手来分散卫兵注意力的片段。P


水城威尼斯，潜水的好场所

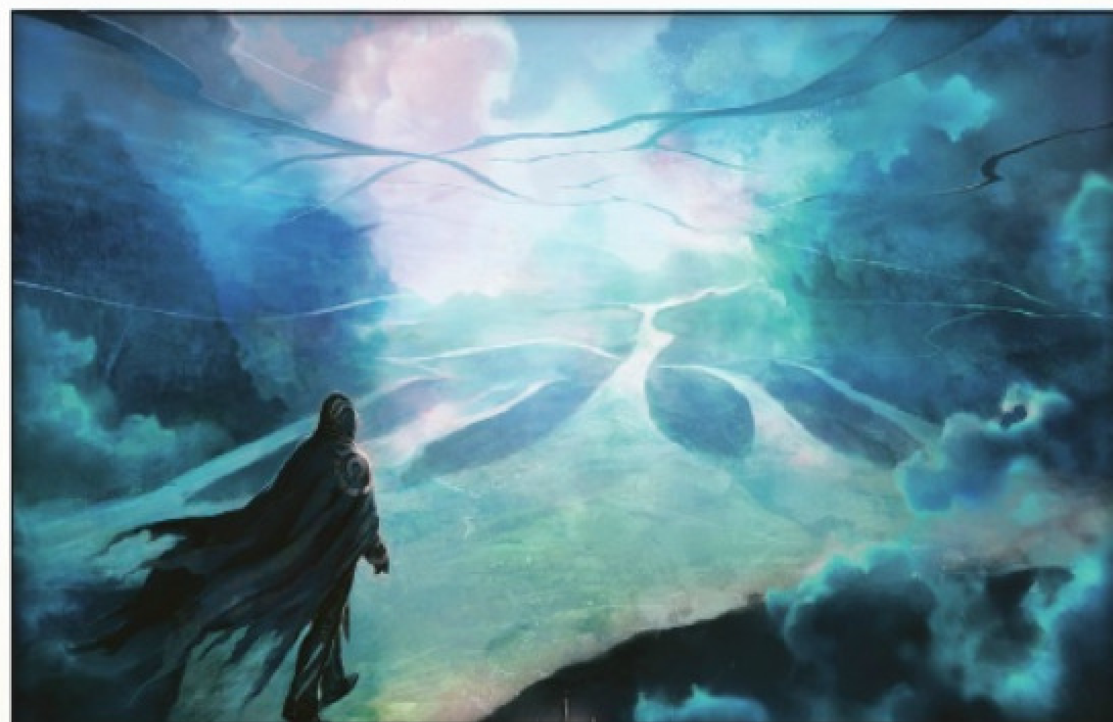
万智牌——旅法师对决

Magic the gathering：Duels of the Planeswalkers

●类型：桌面益智 ●制作：Wizards of the Coast ●发行：Wizards of the Coast
●上市日期：2010年 ●推荐度：★★★★

■北京 远古之风

杰斯贝连，作为旅法师遍历无尽的时空





在万智牌最新的卡牌版本——赞迪卡中登场的人气妖精旅法师妮莎瑞文也将投入旅法师对决中，想来她强大的妖精召唤能力将吸引不少喜爱绿色法术的玩家

脍炙人口、历久不衰的知名《万智牌》稳坐纸牌对战游戏的第一把交椅，精致的卡片插画已经成为奇幻插图界的风向标，而穷尽思虑设计的丰富的牌组与优秀的平衡性更是《万智牌》得以常保卡牌对战游戏之王头衔的根本。

万智牌的东家巫师海岸每次将其作品移植到电子游戏平台上都会为其新老玩家带来一阵惊喜，而继其好评如潮的旧作《魔法风云会——天命战场》之后，巫师海岸又带来了在PC、PS3以及Xbox 360上全面发售的新作《万智牌——旅法师对决》。

在游戏中，玩家将扮演穿越无尽时空的大能存在：旅法师（又译鹏洛客），而你掌握的万般法术和召唤怪物则化身为卡牌，遵从你魔力的驱遣祝你战胜对手。而根据经典的万智牌五色法术力的设定，旅法师又有属于他们的颜色，玩家在战斗的过程中也可以呼唤属于自己颜色的旅法师来帮助自己。

代表正义和秩序的白色拥有骄傲的白狮子金鬃阿耶尼，他有着强大的治疗能力，并且能强化盟军的能力，最终大绝技召唤出的圣者更是横扫战场的巨神。而同属于白色的游侠艾滋培是一名能够源源不断地召唤士兵的旅法师，最终绝技可以让己方完全无敌，一旦发动便可说是稳操胜券。

象征黑暗与代价的黑色则拥有与恶魔缔结契约的魔女莉莲娜维斯和玩世不恭的吸血鬼索霖马可夫，他们分别象征着黑色法术力的精神压迫、代价、控制、残忍和对死亡的支配，喜爱黑暗系能力的玩家不可错过这两名战友。

绿色，生命和野性的颜色，在其之下有着召兽使贾路和沙文主义精灵妮莎瑞文两位旅法师。他们都有着绿色法术的典型特征——源源不断地召唤生物，强大的法术力源和生命恢复以及大量生物一齐突进的最后一击，想必使用贾路的朋友都会喜欢用他的大绝招来一口气将对手的战线撕碎直接获胜。


召唤来的法术师生物亦有独特的攻击效果

蓝色，智慧和阴谋的颜色，继承了克萨的光荣传统，有着蓝色独有的控制、抓牌、找牌，以及近来流行的磨牌能力。蓝色旅法中号称官方新男主角的杰斯贝连能力中规中矩，不算特别显眼，倒是另一位神器师，致知者泰瑞滋的大绝招让人眼前一亮，让玩家感到了一种控制之后一击制胜的豪快。

红色，毁灭和狂野的颜色。虽然只有一位旅法师，但却是目前人气最高的美女茜卓纳拉，根据目前的卡牌来看，她拥有两个形态，但主题只有一个——烧、烧、烧，将一切的对手化为灰烬，应该有相当数量的玩家会喜爱这种用毁灭和进攻压制敌人的主题。

与之前《天命战场》不同的是，这次巫师海岸决定改变以往将万智牌规则（比如经典的黑白红蓝绿五色法术力）融入PC游戏的做法，而是利用华丽的电子视听效果直接向玩家展现“卡牌对决”的乐趣。《旅法师对决》是实体纸牌游戏的移植版，玩家可以选择自己的牌组和电脑或网络上的其他玩家进行战斗。游戏的基本目标是利用牌卡打倒场上的竞争对手，每个人都可以预备1组自己的牌组，利用手上的地牌累积法力，再用这些法力召唤生物或使用法术击垮敌人。这些法术和怪物得到了电子特效支持后，相信会有远胜于普通卡牌游戏的冲击力。

对于初次接触万智牌的玩家，游戏有提供逐步指引的教学模式，可以让新手学习游戏的规则与玩法；假如还是不会玩，可以去“互助教学（Mentoring）”里上网找自愿当“老师（Mentor）”的玩家指导，老练的玩家也能毛遂自荐担任小老师，指导新进玩家。


莉莲娜维斯，向恶魔索求知识，而她也需要为此付出代价

在教学模式之外，《旅法师对决》的核心游戏方式是“战役模式（Campaign）”。在战役模式里，玩家得依序挑战使用各种牌组的电脑对手，胜利之后可以解锁牌卡，或者取得对手所用的各色牌组。玩家可以使用新的牌卡与牌组进行战役，或是联网和人对战。另外，游戏还提供了解谜型态的“挑战模式（Challenge）”，有点像是解棋局：游戏会设定好敌我双方的牌面、牌组和生命点数，玩家得在一回合内利用手边现有的牌卡击垮对手。玩家也能选择“自订对战（Custom Duel）”自己设定对手来打，或者是进行合作战役/对战，和朋友来场“双头巨人”（2对2，但是队友共享生命值）的纸牌对战，挑战其他玩家队伍。

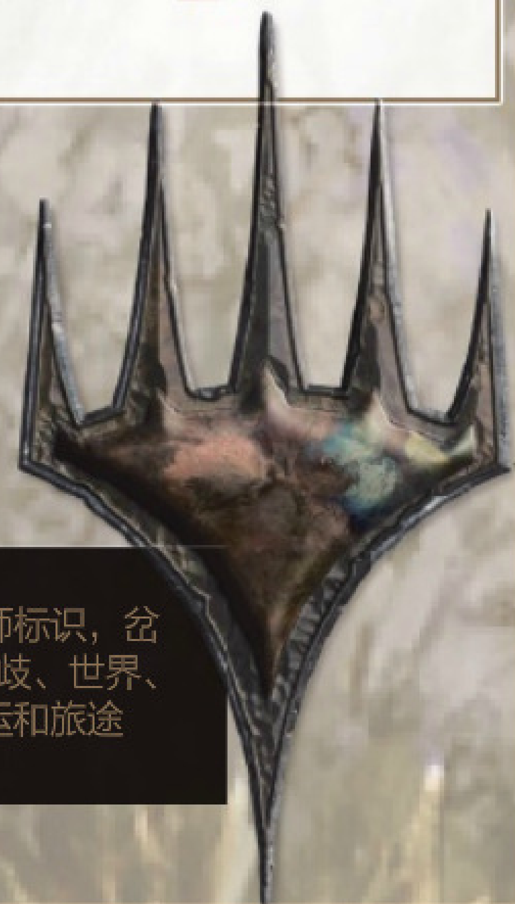


森林，绿色法术力之源，象征着蛮荒中不可约束的狂野力量与自然滋养万物的温柔，回荡着巨兽的怒吼和远古的低吟



沼泽，黑色法术力之源，象征着未知角落中隐藏的恐怖事物，呢喃着未知与代价的诱惑

《旅法师对决》已经率先登录Xbox 360，但是其目前最大的遗憾乃是不能自由编辑牌组，只能利用奖励卡对游戏内的固定牌组进行调整和优化，但巫师海岸官方宣称其将在2010年登陆PC和PS3的版本中加入“一个Xbox 360中没有的新游戏模式”。如果这个惊喜是自由的编辑牌组的话，其游戏性将全面超越Xbox 360。P


旅法师标识，岔路、分岐、世界、命运和旅途



颠覆500年的宿命之战——《西游天下》

■山东 古典玫瑰

《西游天下》是由北京幻想时代网络科技有限公司自主研发、独立运营的全新东方神话网游。故事发生在唐僧师徒四人历经千辛万苦，取得真经回归中土的500年后，善恶轮回，魔道之王再出，除了唤醒黑暗悟空，直指灵山宝地，意图颠覆正道外，更是复活当年命丧齐天大圣孙悟空金箍棒下的众妖怪，现身人间各地，涂炭人界。如来佛祖召集普天青年英雄联手对抗魔界军团入侵，一场声势浩大的仙魔之战一触即发！

三界九大门派任你选择

《西游天下》以家喻户晓的《西游记》为创作蓝本，设立九大门派供玩家自由选择，将新一轮的争霸战争蔓延至人、仙、魔三界，玩家可以化身三界九大门派仙者，施展各派绝学，投身到这张旷日持久的战斗中。



盘丝洞



八卦坛

游戏分为地府、龙宫、花果山、牛魔洞、盘丝洞、金蝉寺、三清宫、广寒宫、灵霄殿共九大派别，玩家可从中任意选择一个门派加入。

地府是掌管万物生命的地方，人世间的善恶都要在此了结，该门派代表人物为阎罗王。地府弟子行事诡秘无端让人无从捉摸，来无影去无踪正是他们最大的特点。与敌人战斗之时，可以利用神奇的法术使自己的身形隐匿起来，在暗处给敌人以致命打击。

"金鳞跃出东海面，龙爪控弦搭利箭"——掌管海洋以及司风管雨的正是龙宫一门。其代表人物为四海龙王。《易》有云：飞龙在天，利见大人。大人即有大德之人。龙宫弟子可以比作飞龙，他们借助飘忽的身法与敌人拉开距离，然后张开雕梁弓，搭上狼牙箭，在十步之外就可以予敌人以重创。

而花果山的美名想来大家都是耳熟能详了，该门派代表人物正是大闹天宫的孙悟空。花果山弟子一身铜皮铁骨，亦可练成绝世棍法。坚硬的身躯能承受极强的打击，急风暴雨般的棍法更是令敌人无法抵挡。

●类型：大型多人在线　●制作：北京幻想时代网络科技有限公司
●发行：北京幻想时代网络科技有限公司　●上市日期：2010年1月封测　●推荐度：★★★★


凌霄城

以牛魔王为代表的牛魔洞一派，也是法力无边。牛魔洞弟子身怀震烁苍天之法术，摇撼大地之神力。与敌人战斗起来，可在使用威力不俗的法术的同时挥舞锋利的双斧，任何人和魔武双修的牛魔洞弟子做敌人，都是不明智的选择。

《大话西游》电影中出现的紫霞仙子这次入驻了《西游天下》，盘丝洞弟子均为多情之辈，若被盘丝弟子缠上，就好比深陷蛛丝大网之中，自身行动受阻，而且生命力也会被盘丝洞弟子逐渐蚕食。

"真经曾向西天求，不度世人誓不休"——金蝉子原为释迦如来的二弟子，贬落人间为唐僧，修行十世，终成正果。金蝉寺的代表人物：唐僧。金蝉寺弟子向来吃斋念佛苦读经书，对佛经已经有了独到的深刻领悟。此门派弟子遇到强敌，从不靠武力与人硬争狠斗，而是会靠佛法和经文的力量来度化敌人。心智不定之人，遇到金蝉寺弟子，只会觉得头大如斗。

而三清宫弟子勤修道法，可放无量之真火，可引天罡之厉雷，捏诀画灵符，指尖藏青锋，让人防不胜防。

月中仙宫，琼楼玉宇——曾经独守广寒宫的嫦娥如今门下子弟众多。广寒宫弟子擅长用音律制服敌人，轻拨琴弦间，从容将敌人困住，这份潇洒的战斗技巧，三界之内也只有月亮里的广寒宫弟子可以轻松做到。

灵霄宝殿傲立九天之上，玉帝外甥杨戬为此门派掌门人。灵霄殿弟子均是血性儿女，男子热血豪迈不拘小节，女子巾帼不让须眉。在乱阵之中挥舞长刀取敌首级，有如探囊取物般轻松。

独具匠心，游戏令人耳目一新

天接星河、地浮尘空的仙灵天界；歌舞升平、繁花似锦的雅致人间；混沌沧澜、恐怖幽暗的神秘地府……《西游天下》拥有数张庞大的游戏地图，合理运用3D技术渲染的画面极具动感，三界全新场景"仙"气逼人。

全新开启的"魔界入侵"百人副本，堪称目前最大的神话战场副本。不但拥有千座攻守城池，万余魔怪同时入侵外，更是实现了200人同时参战的超大型副本规模。斗勇、斗智、拼谋略、拼手法，200名玩家组成高质量的团队，挑战高难度的群魔入侵。一个百人厮杀的全新战场、一次史无前例的仙魔争霸，更是一场声势浩大的城池守卫战。

在即将展开的《西游天下》屠魔封测中，东方神话中的妖魔鬼怪统统复活，万千魔兵军团强悍外形凶猛，拟人化思维展现东方魔幻风。

青牛精、狮虎兽、金翅鸟……众多《西游记》中的飞禽猛兽，化身《西游天下》作战爱宠。如此充满灵性的贴身灵兽，不仅移动速度惊人，更实现了真实的高空飞行，穿云透雾，俯瞰众生。

游戏中一个值得一提的亮点，正是孙悟空的"筋斗云"。有了"筋斗云系统"玩家再也不用四处寻找驿站传送点，也无需使用技能，飞行便可实现瞬时到达。无论是遭遇强大魔怪，还是营救深陷困境的同伴，再或者是期盼你出现在面前的情人爱侣，使用"筋斗云"，都可以让你瞬间达到指定位置，就连领取任务或者完成任务时，也不必来回奔跑，使用一下筋斗云，迅速快捷，绝对是风驰电掣。

《西游天下》新增强大的交友互动功能，传情达意不再受到时间空间的制约，即便远隔千山万水也能向朋友表达友情相赠礼物，向情人诉说爱意寄言相思。

七十二种变化，单纯的属性增加已经不新鲜。《西游天下》除了拥有千种变身造型效果，超强变身效果可让属性大幅提升外，人物技能也将随机转换，面对不同的怪物采取怎样的变身效果，这一点可是充分考验玩家的智慧哦！

游戏还加入了"人生记录系统"，昨天你遇到怎样的朋友、今天你探险了哪些地图都将一一被记载，将玩家的西游历程保存成册，电影般重现其游戏人生。

除以上所提到的各种设定之外，游戏还有"小神仙系统""占卜系统"以及"穿越系统"等，而且在屠魔期间，有幸争得"屠魔令"的英雄还可获得屠魔紫装一套、屠魔灵兽"小悟空"、屠魔战骑"雪山行者"等装备。看来，想做降妖伏魔第一人，其路途是遥远和艰辛的。P

地府六道轮回




花果山



迈克尔·贝式胜利
——解析《使命召唤——现代战争2》

■江苏 十大恶劣天气

《使命召唤》（以下简称CoD）系列多年以来的游戏方式一直处于高度模式化之中，但业界对CoD系列“自由度低”“游戏模式老套”“创新性不足”的指责，并不能给这一系列在商业上的成功带来任何影响——即便是对CoD系列的表现手法烂熟于心的玩家，也很难抵挡它最新作品的诱惑。同《闪点行动2》根据轻度玩家的反馈而进行的娱乐化妥协不同的是，Infinity Ward（以下简称IW）不仅没有采纳玩家们对自由度、真实度等方面的建议，相反在MW2中的重复自我可谓是“变本加厉”——本作剧情的荒诞程度、场面的壮观程度、临场感的逼真程度以及叙事手法的华丽程度，已经开创了此系列乃至动作射击游戏新的巅峰。

不再显著的题材优势

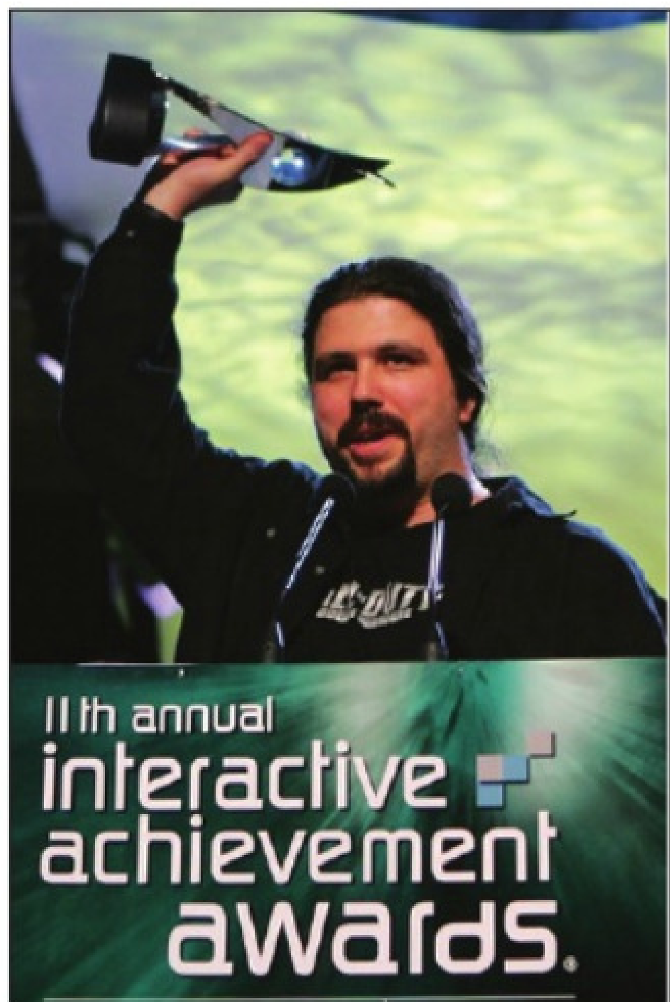
从1994年的《绝地战警》，到今年的《变形金刚》，迈克尔·贝电影的总体模式一直都没有太大变化。在《勇闯夺命岛》之后，他的电影中就面临破坏和爆炸愈演愈烈，而人物和故事日益苍白的问题。边际效应的产生，也让熟知贝导路数的观众们用票房成绩，来表达了他们的不满。《变形金刚》的成功，其最重要的原因是贝导的“爆米花公式”与“变形金刚”这一特殊题材碰撞后产生的化学反应：观众们对贝导呈现的激烈枪战和爆炸已经出现免疫，但一群大机器人在大银幕上掐架，美军的空地“大杀器”在其中充当“伴奏”，这种壮观景象是贝导之前的作品中不曾出现的。同样在贝氏影片中已经成为定式的追车场面，换成汽车人老大“柱子哥”和霸天虎“挖路机”之间的高速公路变形互搏，反而让人觉得耳目一新。

我们可以看到，CoD系列自从IW的前生——2015小组时期的《荣誉勋章——联合奇袭》至今，一直都处于固定模式之中。它的发展，也与贝氏作品有着惊人的相似之处。在初代制作完成后，系列制作人Jason West就希望能够将系列转入现代题材，但迫于发行商Activision的压力，不得不在CoD2中继续了一次“二战电影”，这款作品中固定套路的频繁重复，也让玩家们感到了审美疲劳。


在不断的重复自我中，最终超越了自我，CoD重复着迈克尔·贝这个电影疯子的传奇

在缺席了CoD3的制作之后，Infinity Ward通过CoD4获得的空前辉煌，与其说是“模式”的胜利，不如说是题材本身的新鲜感冲淡了固有模式的僵硬感——琳琅满目的现代枪械、惊心动魄的特种部队敌后作战，配合全新的叙事手法，带领玩家冲出了系列陈旧的二战氛围。题材所带来的新鲜感并不能维持多久，即便有二战题材的《战火世界》作为两部MW系列作品的过渡，重回现代战争题材的MW2，如何才能让玩家们感觉到耳目一新呢？试看IW给出的解决方案。

流程驱动机制的改进



CoD系列的总导演Jason West，他已经对玩家喜闻乐见的战争片和动作片的模式驾轻就熟

“胡萝卜加大棒”，是CoD系列惯用的流程驱动机制。所谓“胡萝卜”，就是各种赏心悦目、让人热血沸腾的影视化脚本，所谓“大棒”，就是用不占领就无限刷出敌兵的前方路点，来迫使玩家不断向前进。

在MW2中，用罗盘中的五角星来表示任务点的驱动方式被取消了，屏幕右下方的指南针已经丧失了原先的作用，以至于让刚刚进入游戏的玩家就连往哪里走都不知道。本作战役模式的绝大多数流程中，系统都不预先告诉玩家目的地的位置。导航点由原先固化的五角星，转移到了玩家小队中的领袖身上，如游骑兵流程中的Foley中士，141特遣队流程中的Soap和“万年老不死”Price，现在不但是你的老大，也是你的领路人。这样玩家不再是被动的朝着导航点的位置狂冲，而是跟随着这些移动的“导航点”前进。原先玩家在导演的大棒指挥下，在一个个任务点之间跳跃的生硬感，被这种新的任务驱动机制冲淡了。尽管路点依然存在，但玩家是在跟随或者协助友军推进的过程中，不知不觉地完成制作者的关卡设计意图。在MW2的领路机制下，我们看到关卡中也安排了一些有限的分支路线，使得玩家能够在离开NPC一定距离的情况下，去实现一些诸如包抄、侧翼攻击这样的打法，从而相信自己是在作出选择。

将导航任务交给NPC的另一个重要作用，就是节奏控制。在不清楚任务点究竟在哪里的情况下，玩家们控制主角一路狂奔的功利性打法受到了限制。这些担负导航任务的NPC都拥有不死之身，身边又有大量的队友，与其配合推进，也会让玩家的安全感大增，而一味的猛打猛冲，只会陷入敌人的火网之中，这就使得跟随NPC成为了一种低风险、高回报的标准打法，在获得队友火力支援、欣赏NPC们华丽演出效果的同时，玩家也在不知不觉中步入了设计师的“节奏控制陷阱”：尽管CoD是一个以流畅感和爽快感为特色的射击游戏，但游戏的节奏不可能一味的快下去，因为这样很快就会让玩家的精神出现疲惫。电影是通过剪辑获得不同长度、不同视角的镜头，再进行有机的组合方式来调动观众情绪，游戏显然无法使用这种手法。而MW2中的NPC恰恰起到了让节奏显得张弛有度的作用，他们能够恰到好处地用对白和动作来渲染战前的气氛，串接两场战斗之间的空白时间，放慢玩家前进的脚步，或者是带领玩家进行热血沸腾的冲刺。这种以人物领路，而不是让玩家在单线流程各个场景中奔波的做法，实际上在CoD4最为经典的“双狙人”关卡中已经进行了运用，但后者脚本的限制更为苛刻。比如玩家的潜入狙击任务，就连一个移动的动作，都要听从领队Macmillan的命令，在这种与NPC的互动假象之下，实际上是对自由度的彻底剥夺。

改变流程驱动机制后的MW2就像一位手艺高超的按摩师，制作人知道玩家在哪个时间里想做什么，不想做什么，应该做什么。他下手准确，力道正好，不再让你疲于奔命，被折磨得伤筋痛骨。

游戏的片头，暗示我们这次的战争范围不再限制在某个“热点地区”，只不过没有被剧透的玩家，此时还不知道等待他们的将是何种震撼





游骑兵们还不知道导演已经为他们在本作中的冒险设置了多么强大的敌人

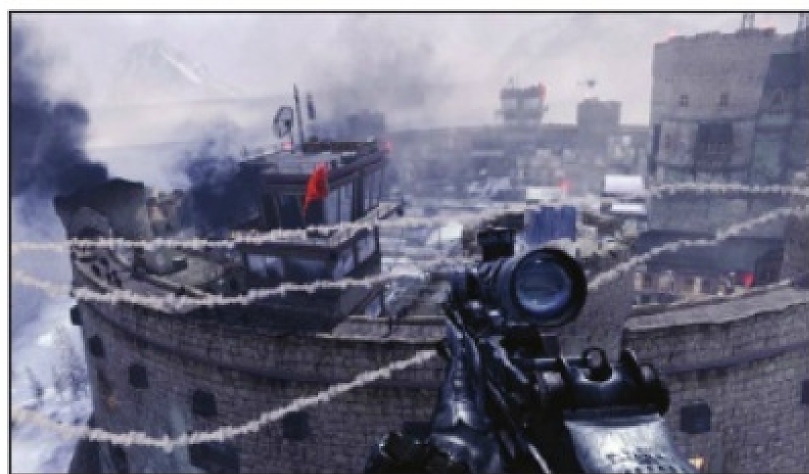
新一轮临场感攻势

自由女神像、白宫、帝国大厦、艾菲尔铁塔之所以成为了好莱坞导演们用于展示破坏特效的“青睐”对象，是因为他们均是观众们熟悉的地标性场景，这些在熊熊大火和剧烈爆炸中化为灰烬的人类文明象征，极大的满足了观众们对替代体验的心理需求。与之前作品相比，CoD4缺乏二战题材的历史厚重感和存在感，毕竟游戏的架空反恐战争背景，在带入感营造上存在着先天不足。在MW2中，制作群再次使用了好莱坞式的解决方案。

熟悉的美国小镇场景化作一片废墟，敌国运输机呈遮天蔽日之势，朵朵伞花漫天飘落，给这座人间地狱继续添加燃料……这不是1984年经典战争片《红色黎明》中的开场，而是MW2游骑兵流程中我们要亲历的一切。Ranger战役的高潮部分，其创作灵感显然来自于《反恐24小时》第七季中非洲恐怖分子杀入白宫的剧情，但在任务和场景设置上更为大胆：玩家挺进国会山，从白宫西区杀进椭圆形办公室，用M82狙击枪和“标枪”导弹掩护二战纪念碑旁政府重要成员的撤退，在肃清残敌之后冲上白宫5楼，向此时正在准备对白宫执行焦土政策任务的空军挥舞绿色信号弹。“Green light, I've got green light!”天空中两架F18由俯冲突然变为分开爬升，从头顶呼啸而过，“Abort!Abort!”……在这个对《勇闯夺命岛》的经典一幕致敬完毕之后，玩家还要登上直升机，扫射盘踞在威士忌大酒店中的敌兵，从空中领略华盛顿核心区域方圆10平方英里内的一切在烈焰中燃烧的惨烈一幕……

潜水渗透成功后将敌兵拖入水中一刀割喉，又是一个欺骗性的互动桥段





乘坐小鸟直升机狙击阿富汗古堡的守军，这次不再是《绝密飞行》中的未来派战机



可怜的阿拉伯大叔们此次面对的是比《黑鹰坠落》中“地狱夫人”更为强悍的车载武器

诸如《绝密飞行》中的轰炸阿富汗古堡、《勇闯夺命岛》中对海上孤立人造设施进行潜水渗透、《黑鹰坠落》和《燃眉追击》中在狭窄地形遭遇全方位伏击、《垂直极限》中的冰山冒险、《菁英部队》中的巴西贫民窟乱战……MW2的场景设置明显区别于前作偏中性和写实化的风格，这些取材自经典动作电影的杀戮场景，对准了玩家的需求，也让我们大呼过瘾。

前文提及的改进后的任务驱动机制，不但控制了你的行动路线和节奏，而且还“绑架”了你的视角，这反而使得镜头中NPC们的演出效果成为了一道亮丽的风景线。除了像Soap的“冰镐钩杀雪地摩托”，Price的“蹦极必杀”这些特技演出以外，其他NPC们也在为气氛的营造不遗余力。令我留下最深刻印象的，就是在劫后的华盛顿。由于核爆产生的EMP破坏了全部的电子器材，谁也不知道黑夜中友军和敌军的位置，双方士兵都回到了“通讯基本靠吼”的原始状态。在慌乱中，一个友军的通讯兵甚至没有对Foley中士“Star”的口令作出正确回应就冲了过来。摸黑前进的小队每踏出的一步，都有可能是他们的最后一步。突然前方出现了几个人影，是友军，还是敌军？先喊暗号，没有回应，“快点回答啊，该死”，Foley中士此时与其说是要进行敌我识别，不如说是急切地想碰到友军，此时小队中的每一个成员都濒临绝望的边缘。在进入一个敌情不明的办公室前，再喊口令，回应却是一梭子弹，队友血溅当场……

直升机坠毁后，玩家困在直升机中不能动弹，敌人蜂拥而至，小队被四面包围。一名队友递给玩家一支M4步枪用于自卫，话未说完就已中弹倒毙。幸存下来的两名队友在还击的同时，将最后一枚没有压满子弹的弹夹扔给玩家。此时大家都无需考虑如何才能活下来的问题，只能在悲壮的音乐声和背景的火光冲天中，对着永远也不可能打完的目标，机械的扣动扳机……

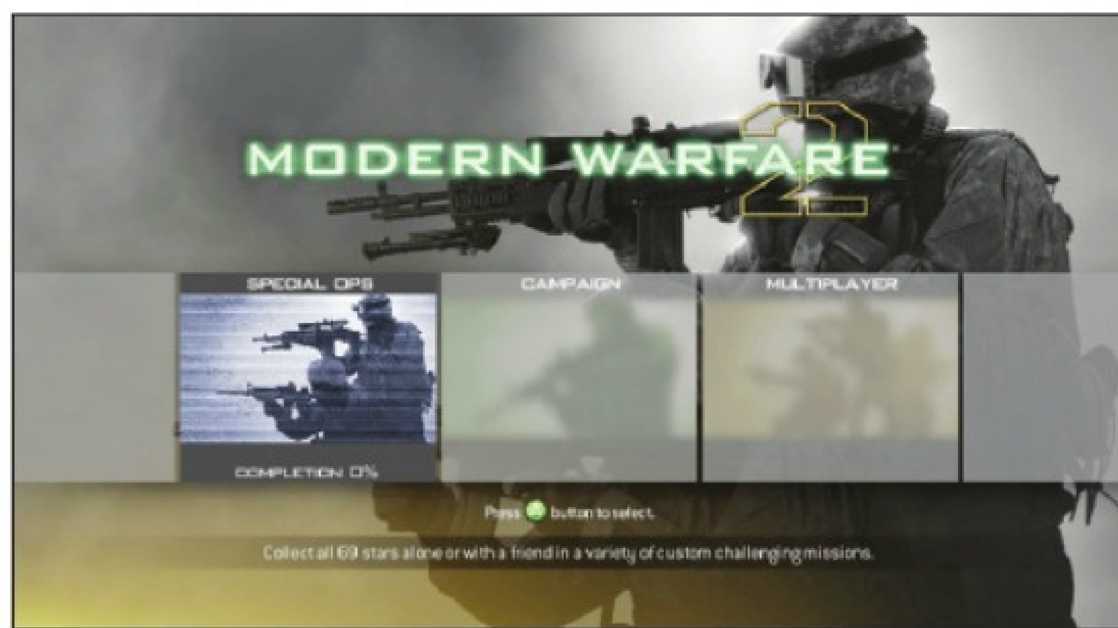
MW2的造势，不仅仅只有一味的煽情，更是通过各种声光元素精心调配出来的气氛，时而让玩家体验热血沸腾的豪情，时而让人深感孤立无援时的绝望，时而是困兽犹斗时的疯狂，时而又是绝处逢生时的惊喜。对玩家情绪的调动，反过来又服务于剧情的推进，使得玩家感觉自己已经与剧本融为一体。

“零脑细胞”故事与精湛叙事技巧

一个美国将军勾结恐怖分子，在俄国机场内大开杀戒，然后嫁祸给美国政府，引发美俄两国开打，寄望通过这场战争来将美国变成一个军国主义国家。这就是被玩家们用“脑残”“狗血”等词语来形容的MW2剧情。参与机场屠杀的CIA卧底为何知情不报，反而是端枪对无辜平民乱扫以表忠心？俄国政府如何凭借机场遗留下来的一具拥有美国国籍的参与者尸体，在没有经过任何调查和外交途径的情况下就直接宣战？拥有世界第一海空军实力的美军，居然任由俄军空降本土？如此剧情，最合理的解释就是双方都有想挑起战争的内鬼。总之把不合理的地方合理化，合理的地方则选择性无视——反正只能让玩家们脑内补完了。MW2的故事，已经不能用“遍布漏洞”来形容了。在不合理的故事框架下，它却用精湛的叙事技巧，来“帮助”玩家去理解，乃至接受这个故事本身的不合理，并且乐在其中。

好莱坞大片的故事可以很俗、很烂、很白痴，但它的情节过渡非常注重因果联系，去实现环环相扣的情节高速推进效果。其手段简单地说，就是把一群角色推入一个因果漩涡中，设置目标和障碍，冲突和解决，任务和期限，通过人的行动来展开故事。

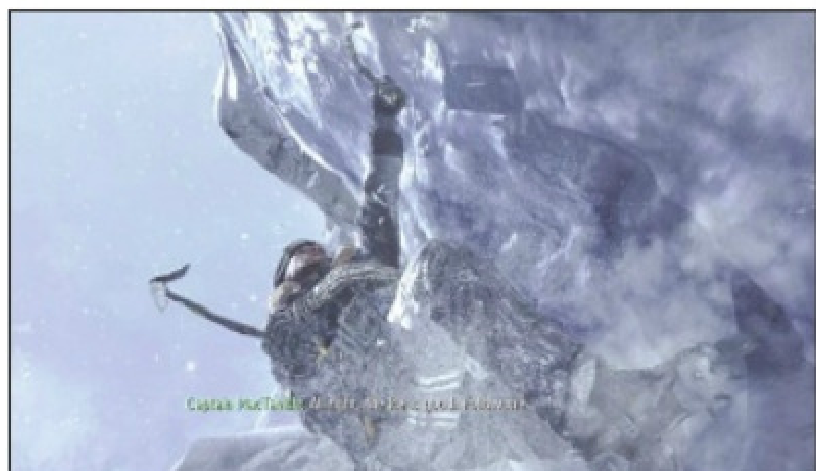
从宏观上看，MW2明显继承了前作的剧情线索。游骑兵领导人Shepard将军将5年前中东核爆造成万民美军士兵丧生的事件，归咎于美国政府过于“温和”的外交政策，这也是他在本作中策划惊天阴谋的动机（对应了好莱坞惯用的“由欲望形成目标”的冲突开端）。前作中恐怖组织的一号首脑身亡，二当家马科洛夫接任之后，不但将恐怖组织发展壮大，而且还在与Shepard互相利用的过程中，挑起了美俄两国的全面冲突，实现了他“让美国人将战争带回家”的终极梦想。从前作中幸存下来的特战精英们，加入了专门应对恐怖分子威胁的141特遣队，他们也成为了好莱坞大片模式中“全知全能”的正义力量。在小的线索上，本作也注重了与前作之间的继承和联系，如在Price的出场中，Soap归还大叔那支M1913手枪（MW大结局中击毙最终Boss的武器）这一细节。



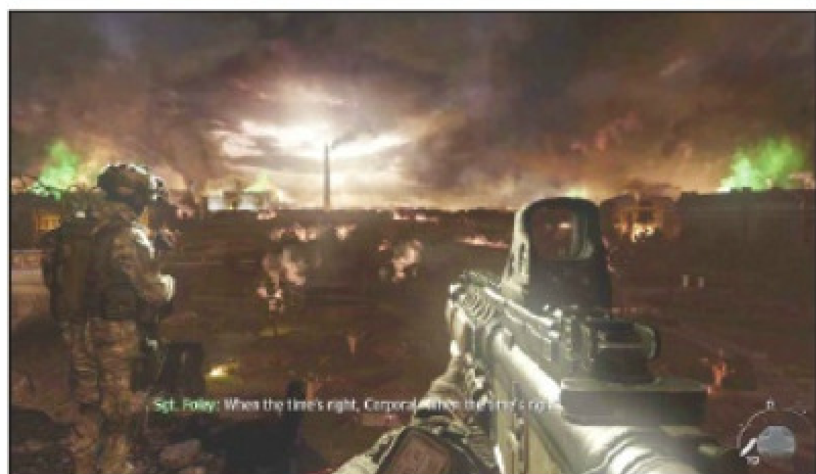
新增的《特种部队》模式，在玩法的深度上其实要比单机流程强很多

不少玩家在BBS上对MW2的剧情衔接手法提出不满，认为最好是用CG之类更加直观的视听方式来推动剧情。在笔者看来，

MW2的叙事遵从了好莱坞动作片“以动作场面推动故事发展”的模式，关卡之间通过重要角色之间语音对白来进行的所谓“叙事”，实际上都是在布线，而不是发展故事，真正推进故事的正是由玩家视角亲历的一场场战斗。MW2依然采用了前作多线并行式的叙事方式，但视角更多，除了游骑兵视角下的国土防卫战，141特遣队对阴谋的层层剥笋外，还开创性的引入了反派阵营的视角，甚至还通过在国际空间站工作的宇航员（他也成功刷新了系列主角领便当的最速记录），来为我们呈现了核弹射出大气层后，在近地轨道爆炸的壮观场面。MW2的出场人物之多，线索之复杂，堪称系列之最，但通过多线视角之间紧密的因果联系，在游戏“形散”的表象下，玩家却获得了一种“神不散”的叙事控制力快感。



《垂直极限》的雪山攀岩，和出自《真实的谎言》的雪地脱出战，构成了游戏精彩的第二关



燃烧的华盛顿，只有用于标识撤退点的绿色烟雾弹和冲天火光



可怜的阿拉伯大叔们此次面对的是比《黑鹰坠落》中“地狱夫人”更为强悍的车载武器

好莱坞动作大片中最重要的因素是大反派的计划，在电影的3/4长度内，编剧和导演不遗余力的推动着坏蛋们的各种邪恶计划。在这段时间内，主人公们的行为应该是反应性的，而到后半部分，他们才能占据主动。MW2的剧本无疑也遵从了这种模式：美俄战争爆发，马科洛夫从一个极端民族主义分子，摇身一变成为俄国的英雄。各路正义力量在反派势力的攻势面前毫无还手之力，陷入完全被动之中。

即便赢得一些局部胜利，让玩家在这场惨烈的乱战中看到一丝希望之时，Shepard将军露出了狰狞的面目：Roach和Ghost九死一生，将关于马科洛夫的重要情报抢回。Shepard二话不说，掏出左轮枪就将两名英雄射杀。通过Roach的主视角，玩家看到自己的虚拟替身被丢入尸坑，浇上汽油毁尸灭迹的全过程，惨绝人寰的一幕，也将玩家的情绪在绝望感的驱使下跌入谷底（同时也为接下里的绝地大反攻进行了足够多的铺垫）。在遭受背叛之后，整个141特遣队的成员已经成为了蒙在鼓里的美俄双方政府的头号通缉犯。他们更是Shepard所控制的PMC（私人军事公司），以及马科洛夫的恐怖集团欲杀之而后快的热点目标。就是在这样的逆境夹缝中，Soap和Price这一对老搭档以一往无前的气势，潜入PMC的老巢，将这个罪魁祸首一举击毙。在游戏的结尾，美俄大战不知如何收场，真相无人知晓，乱源马科洛夫依然下落不明，Soap生死未卜。在这种强悍的大片气场作用下，玩家对情节的漏洞根本无暇顾及。就是这样一个根本经不起推敲的故事，却在高超叙事手法的呈现下，让玩家们大呼过瘾，并且还对无数未解的悬念充满了期待，让人不得不折服于好莱坞叙事模式的伟大。

结语

在历经4小时欣赏完这部威力加强版的互动好莱坞大片之后，笔者之所以首先想到了迈克尔·贝的大名，不仅仅是因为MW2中出现了大量对《勇闯夺命岛》（The Rock）的致敬成分，更重要的是游戏的观感也与他的电影存在着高度的一致性。“拍的电影都那么俗，凭什么他会拥有现在的一切”，无数的电影导演都无法理解贝导的成功，尽管他们中的绝大多数人都无法到达贝导的高度。“每一代游戏都是让我们当群众演员，始终被关卡设计是牵着鼻子走，凭什么这样的游戏能够大卖特卖？”你可以质疑CoD，但你绝对无法抵挡它的魔力诱惑！

迈克尔·贝向来都对外界给自己的“爆米花影片专业户”“破坏狂人”等评价毫不在意，在他看来，电影只有卖座和不卖座之间的区别。“我不是在做脑科手术，我是搞娱乐的，搞娱乐就是为了挣钱。我不为批评家拍电影。我最大的乐趣就是坐在影院里看到那些观众为我的作品付钱。”“我的任务就是让观众离开座位之后，觉得刚才收获的一切值回票价。”贝导的创作理念，与MW2，确切地说，与MW2的单人战役是多么的相似。纯粹以视觉快感为追求的好莱坞大片，固然能让人放松、快乐，却难免由于精神匮乏而丧失电影艺术应有的追求，直至失去观众。而今天的CoD6，并不只有“互动爆米花电影”，它的单机还有设计精妙，值得玩家反复挑战的《特种部队》模式，更何况在没有接触多人对战的情况下，你最多只能体验到它30%的乐趣。从这个意义上来说，“爆米花”仅仅只是它的热身与前奏。要深度，你可以去战役模式以外的地方去寻找，而在这注定属于迈克尔·贝风格的4小时内，等待你的不忍眨眼的临场体验、手心流汗的紧张氛围、酣畅淋漓的战斗过程，你所要做的就是在全情投入，然后大呼一声：“爽，真爽！”思考它的漏洞和不合理，如同质疑一部爆米花电影的“艺术内涵”不够深刻，只能显示你的无聊。P

Assault rifles

M4 Carbine | FAMAS | SCAR-H | TAR-21 | FAL | M16 | ACR | F2000

俄军装备了大量北约制式武器，其原因也请玩家进行脑补



皇帝万岁！浅谈拿破仑战争与游戏

■江西 egg

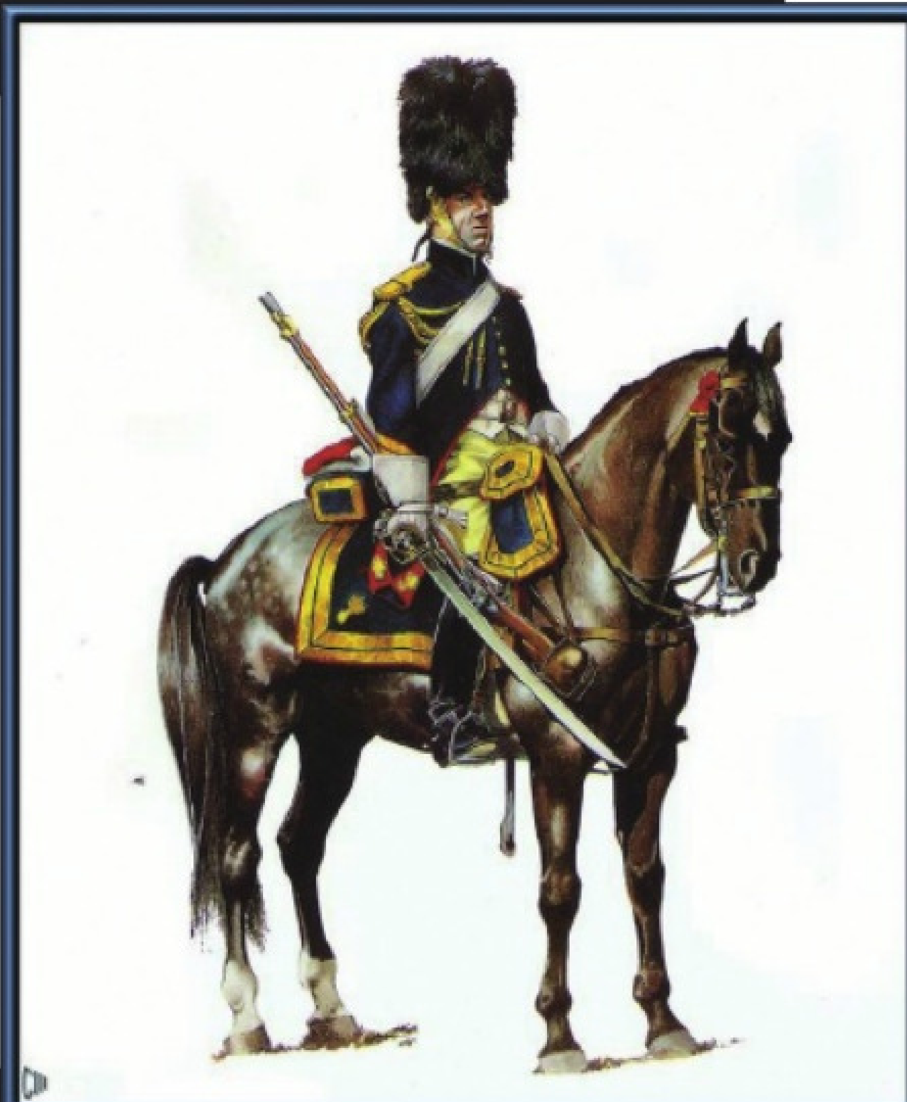
“战争去了又来，我的士兵却永远忠诚”。

——某部美国二流英雄片

1815年3月7日，法国拉弗雷，列队举枪的士兵前，一个身穿灰色大衣的中年男子缓步向前，突然，像是要爆发自己所有的激情与怒火，他猛地扯开胸前的大衣，“你们当中谁想杀死自己的皇帝，那就开枪吧！”。

寒日，这位身穿灰色大衣的中年男子，在士兵的簇拥下，走进了依旧华丽的巴黎。

他就是拿破仑·波拿巴，法兰西人的皇帝。



法国近卫掷弹骑兵。这些高大的家伙让敌人胆寒，甚至被称为“众神”

一．枪与炮

“炮火之王，他是炮火之王！”

——埃及马穆鲁克骑兵

1798年7月，拿破仑远征埃及。金字塔群下，12 000名马穆鲁克骑兵与法军对阵。枪炮齐鸣，人喊马嘶。滑膛枪弹与野炮霰弹的交错将埃及骑兵一个个掀翻在地，最后四散而败。

在拿破仑时代，火炮被广泛运用于西方战争中，无论是国内的镇压战争还是国外的殖民战争，无论是海上的破浪坚船，还是陆上的百战雄兵，都可以看到这些大家伙的身影。火炮是遏制敌军冲锋、降低敌军士气和攻城略地的绝佳选择。玩过《哥萨克2》的人都知道，炮兵对于身处防御阵形而无法移动的步兵将造成多么大的威胁。拿破仑在成为百战将军前，最先是个炮兵上尉。他曾经因为提出有关改进炮位和弹道的建议而引起上司的关注。曾作为炮兵指挥官参加围攻土伦的战争，也曾经在法国葡月13日指挥了镇压巴黎保王党叛乱之战。葡月战争充分体现了炮火在狭窄地形下对于缺乏训练的士兵的无比巨大的震慑和杀伤力。凭借40多门炮位准确的火炮，拿破仑迅速控制了巴黎杜伊勒里宫的局面，击溃了叛军进攻。



1809年瓦格拉姆血战期间，两位骑兵正在讨论着前线传来的消息。注意右为骠骑兵上尉

拿破仑时代的炮主要分为加农炮与榴弹炮两大类，其中加农炮用于较远程的攻击，而榴弹炮因为炮身短炮膛较大，一般用于短程攻击。火炮基本都以炮弹重量划分等级，比如法国分四磅、六磅、八磅和十二磅的加农炮。在《哥萨克2》中，火炮实际上大多时候用来攻击敌人的防御建筑，比如炮塔，因为敌军不会站着给你打，而在现实的拿破仑战争中，因为遏制敌军冲锋的需要，火炮在野战中也大有功用。

即使在《帝国——全面战争》和《哥萨克2》这样以火器时代为背景的游戏中，那些既没有炮兵的重火力，又没有骑兵的四蹄速度的可怜小步兵依然是战争的主力和中坚。在拿破仑之前的腓特烈大帝时代，普鲁士一直以其引以为豪的步兵线性阵称霸欧洲。在那个滑膛枪的时代，火炮的瞄准一直是各国陆军头疼的问题。因此才出现了一字排开正面对敌的步兵阵形。这种阵形能让士兵把子弹密集宣泄在前方敌阵而无须准确瞄准。腓

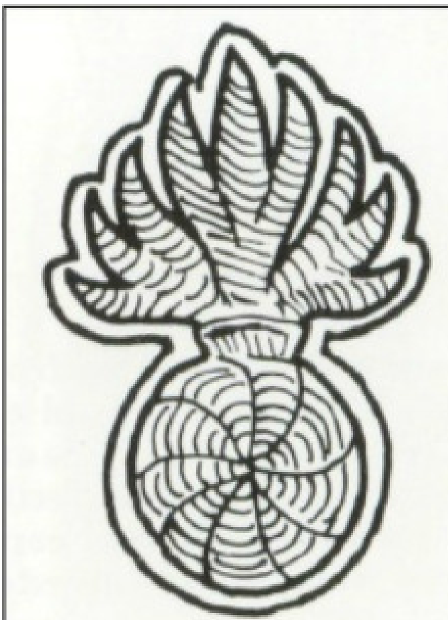

滑铁卢战役中法胸甲骑兵冲击英方阵，山丘上黑压压的是冲锋的骑兵，右边红色英军列标准防御阵。这一役，法军骑兵英勇无畏，但英军亦毫不退让

特烈大帝将这种横排步兵阵发挥到了极致。他让步兵排位横列，但让其中一侧故意示弱，让火炮分散在阵中，等到敌军攻击时，先用散漫火炮扰乱进攻，等待敌军追近薄弱一翼时，再让步兵集中火力攻击直至敌军被攒射崩溃。但腓特烈的线性阵有着致命的弱点，由于战线较长，阵型运转不灵，再加上失去了腓特烈才华横溢的指挥，线性阵被拿破仑丢进了垃圾桶。拿破仑采用纵队战术，方阵之间留有很大的空隙，可以互相支援，指挥更灵便，同时拿破仑惯用集中炮火攻击的策略。在敌人火力强大时，拿破仑采用更为灵活的散兵阵，士兵们自由疏散开来，自行寻找掩体，自由瞄准射击。而普军依旧采用腓特烈的方阵战术，用军纪把士兵牢牢束缚在僵硬的方阵中，最终难逃被法军一点点消灭的厄运。

在那场令皇帝的崇拜者扼腕叹息和郁闷不已的滑铁卢战争中，帝国最后的精锐骑兵死伤惨重，这是直接导致法军最后溃败的重要因素。而制造出这一惨剧的，是英军步兵运用的“方块”阵形。他们将鼓手、旗手、军官等非战斗人员和指挥人员置于阵中，步兵呈密集方块形分布周围，以最大限度保护好军队的“大脑”和最大限度地鼓舞士气。当法军骑兵冲击一面时，这面前排的士兵迅速蹲下身体并举起刺刀刺向敌马，而后排的士兵则举枪射击战马上的骑兵，刺刀可以恐吓和惊吓战马，而枪则有效杀伤敌军。如此配合，英军方阵有效遏制了法军骑兵的一次次冲锋。当战场上同时列着好几个“方块”时，法军猛烈冲锋的胸甲骑兵，就如同冲到了一个个刺猬中间，在刺刀和枪弹之间慢慢伤亡殆尽。

掷弹兵，是那个铁与火的时代最为有名的步兵兵种之一。在《文明》系列中，我们可以见识到掷弹兵的大致形象：高帽、胡子，还有点燃后抛出的炸弹。这些掷弹兵由步兵中体格健壮、臂力过人者担当。那时的手掷炸弹十分沉重，其威力甚至可以达到小型火炮的效果，其他步兵兵种大多时候都无法与之抗衡。在《哥萨克2——欧洲之战》中，如果骑兵撞上了防御阵型的掷弹兵，当骑兵的马头碰上“方块”的尖端时，就注定了骑兵的溃败。

这里要特别提到的是拿破仑最为器重的元帅——拉纳。这位以勇猛无畏著称的拉纳在成为元帅前是一个掷弹兵。这个老兵在意大利阿尔科拉三次负伤三次重返前线，鼓舞了本已深陷绝望的法军士气；在埃及远征时指挥掷弹兵冲在最前列；在强攻累根斯堡（1809年）的战役中，他从畏缩的部下手中抢过一架云梯大喊道：“很好，我会让你们看一看，我在当元帅之前，就是一个掷弹兵，而且现在仍然是！一个掷弹兵30岁还没有战死，那他就是一个废物。”随后，他冒着敌人密集的炮火向前冲去。羞愧的士兵匆忙地跑上前去，夺下元帅的云梯。不久，该城便被攻克。1809年，拉纳不幸阵亡时，拿破仑在他身边流下了痛苦的眼泪。


→掷弹兵标志


↓拿破仑时期的火炮

二. 蹄与刀


法军胸甲骑兵

“你会让这些人把我们吞掉吗？”

皇帝对缪拉怒吼。缪拉上马，拔剑：“跟在我身后！皇帝万岁！”白雪皑皑的平原上，怒吼的马蹄声使大地颤抖，这是1806年埃劳战役的一幕。

拿破仑时代，随着滑膛枪、火炮、炸弹的快速发展和广泛应用，骑兵在军队中所占的比例是节节下降。但在这个时期，骑兵在摧毁敌军炮火、冲击敌军阵线、动摇敌军士气、追击溃军等方面有其无可替代的作用。胸甲骑兵是当时欧陆的常规建制，属于重骑兵。其装备有抛光铁甲，对步枪弹药有一定防护作用。作为拿破仑得以驰骋疆场的前锋尖刀和机动力量之一，胸甲骑兵在缪拉、格鲁希、贝西埃尔的带领下，无往不利。滑铁卢之战时，因为内伊元帅的冒进战术的失误，法军胸甲骑兵不得不一遍遍冲击敌阵，最后尽毁英军阵前。但他们的英勇无畏，证明了他们无愧于精锐之师的英名。

龙骑兵是没有胸甲只有头盔的骑兵，早期仅为一种骑马的步兵（Mounted Infantny），后来逐渐演变成骑兵的一种。龙骑兵介于轻重骑兵之间，拥有较强的机动性。拿破仑复古利用龙骑兵下马作战，在1805年，法军曾编制若干徒步龙骑兵（Foot Dragoon），计划渡海登陆后夺取英国的马匹为己所用，当然，后来随着登陆英国战略的失败而作废。

猎骑兵（Chasseur）是纯粹的轻骑兵。在1779年时，法国第一个创建了猎骑兵建制。这种骑兵没有戴甲式头盔，服饰简单，花费少。在拿破仑时期，猎骑兵属于较弱的主力。1784年，俄国组建了布格河猎骑兵，库图佐夫少将被任命为军长。28年后，正是他率领俄国军队，利用严寒和无休无止的骚扰，一举击退了拿破仑。

骠骑兵（Hussar）是当时欧洲各国都有的一种轻骑兵建制。这种骑兵以服饰华丽著称，他们身着斗篷式短外套和绣线制服，头戴华丽的翎羽，意图以强烈的视觉效果冲击敌人的心理。骠骑兵最早出现在匈牙利与波兰，主要武器是轻骑兵常用的马刀，擅长执行以速破阵、侦察、搜索等任务。

哥萨克骑兵（Cossach）——或许不应把它与上列通过兵种分类的骑兵放在一起，这是以英勇善战著称的骑兵。“哥萨克”，即突厥语中“自由人”的意思，他们是生活在乌克兰、俄罗斯南部的东欧大草原上的游牧部落。历史上，沙皇通过收买哥萨克上层人物而控制哥萨克人（这十分类似沙俄当年收买蒙古土尔扈特部的手段）。哥萨克人准确来说并不算是一个独立的民族，但却是具有鲜明的民族特征和个性与独特生活习惯的一个群体。哥萨克骑兵是由为战而生的哥萨克人组成的队伍，可以说是世界上最为勇猛无畏的军队。1812年经历莫斯科的惨重伤亡，拿破仑曾大叹：“如果我拥有2万哥萨克骑兵，我就能征服整个欧洲，乃至全世界！”《哥萨克2——拿破仑战争》《哥萨克2——欧洲之战》，这同一系列的两款游戏是直接以哥萨克命名的。在游戏中，沙俄的骑兵种类远远超过了其他国家。



法国龙骑兵



英国皇家近卫骑兵，可能是唯一保持拿破仑时代传统装备的部队了（虽然是花架仪仗），胸甲，马刀，令人怀念



《哥萨克2》左方步兵已经战败，骠骑兵，战斗！

三. 胜利与荣耀

“皇帝说了，胜利就在我们的双腿上。”

——法国士兵

分进、包围、合击、穿插、分化，集中优势兵力，各个击破。拿破仑并不是什么先进战术的开创者，但他对于战争局势的掌控却是无与伦比的。他常常在敌人还疑虑观望时就大胆出手给以痛击。他善于给自己创造局部优势，以局部胜利进而扩大到整体胜利。他深知速度的重要，经常利用速度造成的时间差来获得各个击破的机会。他的战法灵活而多变，随着敌情的变化而随时调整自己的战术。

拿破仑总能取得胜利，还在于他在提拔任用将领时没有丝毫门第观念。“每个士兵的背囊里都有一根元帅的指挥杖！”这是拿破仑的宣言，而他也确实做到了这一点。在拿破仑所封的元帅中，贝尔纳多特、贝西埃（近卫军将军）、马赛纳（活得最长的元帅，87岁亡）、拉纳（有法兰西的罗兰骑士①、勇敢朋友②、阿贾克斯的称号③，以英勇著称）、缪拉（第一骑士，帝国第一战士，骑兵元帅，但不善战略）、内伊（狮子，勇者中的勇者，但对滑铁卢一败负有一定责任）、奥烈罗等都是平民出身。而其他如贝尔蒂埃（永不知疲倦的人，皇帝的参谋）、达武（铁帅，恺撒中的恺撒，曾在耶拿战役中击败2.5倍于己的普军主力，拿破仑赞不绝口）、格鲁希、麦克唐纳、马尔蒙等，虽然都是贵族，但都不是因为他们的出身，而是因为他们的能力和赫赫战功才获得提拔任用的。

“我真正的光荣并非打了40次胜仗，滑铁卢之战抹去了关于这一切的记忆。”拿破仑如是说。然而，他所建立的几乎是不败的业绩又有谁会忘记呢？我想，拿破仑所历经的战役中，最为值得注意的就是意大利战役、奥斯特里兹战役和滑铁卢战役了。意大利战役是真正使拿破仑成为名将的第一战，贝尔蒂埃、贝尔纳多特、拉纳、马尔蒙、马塞纳、缪拉、内伊等未来的元帅都曾参加过意大利战役。在这次战役中，拿破仑充分显示了他的战争才华。因为敌众我寡，他竭力运用“集中力量，各个击破”的经典战术，主动向敌人最薄弱的环节进攻，同时也切断了敌方奥军与撒丁军的联系，得手后，不给敌人以喘息之机，再次进攻联军一方的奥军，给予重创。在联军主力奥军被击败后，联军便兵败如山倒。后来奥军阿尔文齐率6万援军增援意大利战场的战役中，拿破仑深知无法在平原上以少击多，主动放弃这些地区，佯败引诱敌军进入无法展开队形和骑兵冲锋的沼泽地区。战局一度混乱不堪，奥军阵形变换不奇，然而法军亦无法占据上风。可敬的是，拿破仑发挥了以后很难再见到的极端的勇敢，在争夺一个几度易手的路桥时，拿破仑亲自手擎军旗，冲锋在前，法军士气大振，再加上后援赶到，遂获得胜利。

另一个奥斯特里兹战役（又称三皇会战），是拿破仑最为辉煌的战役，也是他军事生涯的最高峰。法军在那场战役中可以称之为完胜。73 000人的法国军队在拿破仑的指挥下，在奥斯特里兹（今捷克境内）取得了对86 000俄奥联军的决定性胜利，联军损失26 000人，186门大炮，45面军旗。法军仅伤亡8500人，损失1面军旗。在战役中拿破仑故意只以苏尔特元帅一个军防守南翼，暴露自


奥斯特里兹战役全胜

己的薄弱部位，但暗中把最善战的旺达姆师和圣海拉尔师布置在中翼。等到联军以为要攻破拿破仑的南翼，把位于普拉钦高地上的联军总部部队也抽调一部分的时候，拿破仑立刻下令中路旺达姆和圣海拉尔师和北翼一同猛攻普拉钦高地。等到高地易手后，陷入三面重围的联军也就逃脱不了战败的厄运啦。

最后再说说那场抹去所有荣光的惨败吧。滑铁卢中的拿破仑其实已经是一个发福的中年老头啦，常年养尊处优让他的身体肥胖，连年的胜利也让他低估了对手的实力。可以说，此时的欧洲已不是以前的欧洲，连年的战争使得欧洲各国的军队都迅速成长起来，面对拿破仑这个巨大的对手，各国的军队也都打起了十二分的斗志。我们可以在战役中看到此消彼长的结果。在决定性战役前，拿破仑的分兵策略完全与他早年强调的集中兵力的观点相反，再加上他不似以往的潦乱指挥，可以看到拿破仑的精神状态也不太好。格鲁希元帅被一支偏师吸引，带走了大量骑兵，导致本阵兵力缺乏。内伊元帅的进攻过早，虽然骑兵们英勇无畏，但身着红衣的英军亦死战不退。反观联军，他们拥有打败拿破仑的决心和勇气，并且拥有真正能和拿破仑对抗的将领和正确的策略。于是，一片大雨中，以往总是以少击多取得胜利的拿破仑，这次以多击少，却最终落败。

四、拿破仑

有过一个日子——有那么一刻
大地是高卢的，而高卢属于你
如果那时候，不等享受太多
你就放下这无限的权力
那一举给你带来的美名
会胜过马伦哥传扬的英名
而在一次悠久的晚霞里
它会把你的没落镀上金色
你的罪愆也只是浮云掠过
——拜伦


拿破仑像（中年大叔）

他的演说，鼓动人心，他的举止，充满魅力，他的眼神，锐利清澈，他总是充满着无穷的精力，他总是充满着无尽的野心。

十多年的时间里，他带领着法国的军队在欧洲大陆上横冲直撞，将一个个腐朽僵化的欧洲君主国搅得粉碎。他给法国带来无上的荣耀，给欧陆带来了自由之光，但同时又给两者带来了无尽的伤痛。但是无论如何，这个人在历史上留下了极其辉煌而厚重的一章。

他曾经这样说：“即使我身后什么也没留下，即使我所有的业绩全部毁灭，我的勤奋与荣誉，在我死后仍将足以鼓舞千秋万代的青年。”是的，他那不知疲倦的勤奋是我们应当学习的，但我们也应当看到，支撑那不知疲倦的勤奋的精神力量，是他那无限的野心。拿破仑是一个充满野心的大梦想家，他渴望像亚历山大和恺撒一样建立不世功业。所以，他努力地向着那座高峰爬去，一步一步、不眠不休、无所畏惧。他的一生，仿佛是被野心与梦想之鞭驱赶着不断向前的一生。



将要发售的《拿破仑——全面战争》


“暴徒”拿破仑（《拿破仑——全面战争》）

带着充满大革命激情的法国士兵们，在欧洲，拿破仑抒写了一个时代，一个以他的名字命名的时代。直到今天，“皇帝万岁”的呼声仍然在我的耳边回荡……

想要描述战争游戏背后那个时代的军队和战争，想要表达一种难以言喻的属于男子汉的激情和梦想，但是最后写出来，还是那么那么不尽如人意。本文只是浅浅地叙写了一些皮毛，所以无论是军迷还是战争游戏迷，请不要责怪我的文章太过粗陋。在我即将写完时，忽然在网上看到一则消息：《全战》系列将推出最新游戏《拿破仑——全面战争》。今天的我们只能在游戏中体验战争的硝烟，但拿破仑的野心和激情，穿破历史的烟云，仍然激荡着今天的我们，仍然赋予我们的人生以意义。

“不想当元帅的士兵不是好士兵。”希望，每个人都拥有一颗跳动的拿破仑之心！P

注释：①罗兰骑士是史诗《罗兰之歌》的主角，是查理曼大帝最好的骑士，遵守骑士精神，最后也因此而亡。

②拿破仑对拉纳的赞誉。

③古希腊神话中的大力士，希腊第二勇士。

中国三强的幕后故事

——周宁的WCG 2009成都散记

■上海 周宁





WCG 2009世界总决赛的帷幕在2009年11月15日的成都新国际会展中心缓缓落下，中国代表队史无前例地包揽了《魔兽争霸Ⅲ》项目金银牌，在WCG的《魔兽争霸Ⅲ》项目上从来还没有来自同一个国家的两位选手能会师到最后的决赛舞台，中国代表队也因为这两块奖牌，登上了今年奖牌榜第四的位置。

在奥运会上，每个国家都有一些自己引以为豪的项目，中国的乒乓、跳水、体操是历届奥运绝对的夺金热点。在WCG的舞台上每个国家也都有自己的强势项目，比如韩国的“星际”，德国的“FIFA”，中国的强势项目毫无疑问就是“魔兽”了。

和韩国“星际”的9年9冠相比，中国“魔兽”项目的优势并没有显得那么的绝对。来自韩国的第五种族Moon、LYN以及来自欧洲的兽王Grubby、TOD，乃至亡灵小将Happy都给国人的夺冠打上了很大的问号！作为WCG的中文解说以及WCG中国代表队的负责人之一，我陪着中国“魔兽”的三驾马车走完了整个WCG 2009，感触颇多！在这里以每个选手出发，为大家分享一些夺冠背后的故事。

Sky：我真的体会到了2008年刘翔的压力

这句话是在Sky16进8败给Happy后亲口对我说的。如果你是有幸到过决赛现场的观众，你必定觉得这个比喻并无言过其实。

正如刘翔在2004年雅典奥运会上夺得110米栏冠军后成为了黄种人短跑的旗帜那样，WCG成就了Sky，在WCG的舞台上Sky从一个普通的选手晋升为中国电竞的传奇和旗帜。同样，荣誉的后遗症是压力，在2005、2006两连冠后，在世人的眼里似乎他在这个舞台上是不会失败的。2007年拿了亚军之后，三连冠的伟业终告终结，在2008年中国预选没有出线之后，2009年对Sky而言压力真是无与伦比，他迫切需要这个中国主场的冠军成绩！

选手飞赴成都的机票差旅事宜是我负责的，出发前一周和Sky确认了一次，出发前三天又跟他确认了一次，出发前两天的时候我在MSN上通知他别迟到，Sky竟然还问我飞机的航班和时间……当时有点莫名其妙的感觉，觉得他记性有点差得过分了。后来转念一想，这哥们这两天除了练习之外估计什么事情也想不起来了……

整个行程中很明显地可以感觉到Sky的沉重。和他说话可以感觉到他的心不在焉，有时候简单的对话展露出的笑容甚至有那么一点点的机械。

Sky作为WCG总决赛选手的代表上台宣誓。

Sky是首场揭幕战的选手。

在现在看来，这些荣耀非常的仪式似乎让他离冠军的奖杯是越来越远了。

虽然感觉到Sky的沉重，但是实在没想到揭幕战和德国选手YAWS的对抗会输。作为揭幕战的解说，其实我和Xixi真的是很没有准备，我们计划好了每个Sky胜利后的桥段，怎么串词，怎么拉动现场气氛。Sky和YAWS在WC3L（世界最大的俱乐部联赛）的对抗成绩单上以6:0的成绩完胜领先，可以看出两人的实力是肯定有差距的。

直言不讳地说，Sky这场揭幕战打得很不好，我觉得根本没有发挥他作为“人皇”50%的实力。前期打得很急躁，就想利用操作把对方一波打死，结果根本没有给对方造成什么本质性的伤害，在落后科技很多的情况下又被对方把自己的分矿打掉，至此

胜利没有悬念地站在了YAWS一边。揭幕战上的失利把Sky的心理压力直接影响竞技水平的事实表现得淋漓尽致。

16进8的比赛，Sky对战俄罗斯亡灵选手Happy。虽然已经有一些人觉得Sky打Happy有危险，但是我还是坚信Sky搞定Happy不成问题的。这场比赛在小舞台（今年WCG世界总决赛设置了大小两个舞台进行转播）上进行，不像大舞台解说和选手那么遥远，Sky开赛前和我是在同一个房间准备的。

我对Sky说，加油啊，打Happy肯定没问题的。Sky非常机械的和我说了一声"谢谢"，我突然感觉我好像是多嘴了，这个时候的确没必要再给他说任何一句加油，外面为Sky加油的人已经够多了，给Sky无形压力的人也够多了，我就别掺和了……

第一局的比赛在EI上进行的。前期Sky有优势，顺利开矿，顺利提升了MK的等级，但是打到中期后Sky突然变得很没有方向，步兵像无头苍蝇一样在场上游走。当时我有点愣，一个5级的山丘之王带着兄弟应该可以干点活的啊！把人口压在50的Sky非常突然地就被Happy一波65人口的兵推到分基地。说实话，这场比赛转折实在是有点快，在后半程的比赛中我的解说其实是有点乱的，一方面是我真的是有点看不懂Sky怎么就输了，另外一方面可以说当时我又面对了一次与揭幕战相同的心理转变，Sky又输了？

第二局的比赛，TR近点。Sky在侦察到Happy之后直接过去了5个民兵，把Happy的人口敲了，Happy的人口两次没有造起来，英雄在没有人口的前提先是无法建造的。但是Happy表现非常稳健，真的可以用兵来将挡水来土掩来形容了，Sky是一波弱过一波，最终结束了自己的WCG 2009之旅。当时我在想，Sky是不是在赌对方不知道这样的TR近点应对？对顶尖的职业选手来说，开局大招你死我亡，赌最顶尖的选手没看到过这种开局，这是一种寻求快速解脱的心态吗？也许Sky自己也不是很清楚……


Sky的揭幕战便吸引了大量观众，可惜失利了


Sky的小组赛第二场，在二号直播场地举行，这么近的距离被围观会带来怎样的压力？


小组赛第三场比赛结束后，看台上的观众像潮水般涌向他……

比赛结束后，Sky回到了后台，他的样子并没有很悲伤，我甚至觉得此时的他有一种由内而外的轻松。外面的Fans非常多，多到我都不敢出门。非常多的朋友递进来纸条，甚至有递进来MP4的朋友，只想让Sky知道他们依然支持Sky，Sky对那些此时仍然在门外等他的Fans有点感动，觉得输了比赛有点对不起他们。在离开一些Fans后，我去把Fans的本子拿了进来，Sky在每本签名本上签了3个名，在最后一张比较大的海报上写了他想说给Fans们的话，开头一句是：我会继续努力的……

Fly：新兽族领袖的崛起

如果说Sky在赛场上给大家带来的是睿智的感觉，Fly给人带来的则是刚猛的感受。每次在镜头里面看见Fly唏嘘的胡渣，锐利的眼光，我都怀疑他的形象是不是有专人给他设计过，非常的符合他兽人选手的定位。

Fly在这次总决赛上，幸运女神应该说是站在他这一边的。开赛前大家一致认为他在8进4的比赛中将有对抗Sky的一场硬仗，谁知道Sky在揭幕战失利之后，那位德国选手便成为了E组的第一，从而也取代Sky成为Fly8进4的对手。在我们看来Fly在四强以前肯定都是坦途了。

不算开幕式的揭幕战，Fly的登场是开赛后的第一场大舞台比赛。Fly穿了一件非常中国风的熊猫装，上场之后台下掌声雷动。第一场的对手是来自丹麦的老将Ciara，这场比赛打得其实还蛮精彩，这位丹麦选手发挥很是不错。开局的场面打得很主动，在兵力上一直处于领先，在解说比赛的时候我和Xixi一度相视苦笑，难道昨天揭幕战的悲剧又要重演了吗？我们只能依照经验平时的解说经验放慢比赛的解说节奏，把稍微偏向国手的解说先摆回中立的位置，免得再被别人骂看不懂比赛。其实国手的比赛，当解说的难度也相对比较大，除了要很好地向观众诠释赛况外，适时带动现场气氛也很重要，这个度的把握主要还是看经验。比赛打到中期之后，Fly很幸运地打到了一本骷髅书，对其运用也很恰当，并没有在决战的时候使用，而是剑圣带着这本书直扑Ciara基地，直接打爆了对手的两个地洞。在这样的情况下，局势扭转了。最后Fly带着大军拆了Ciara的基地之后回城进行决战，奠定了胜局。这场比赛还是皆大欢喜的，精彩有悬念，最后Fly的获胜颇有点大圆满结局的感觉。

接下来的比赛其实我们并没有把太多焦点给到Fly这边，虽然小舞台也


Fly的小组赛第一场，观众们在头天Sky的失利后急着想看到一场中国选手的胜利

转播了几场他的比赛，甚至有几场都是我在小舞台解说的，但现在已经有点淡忘了。可能是我们兽王赢得比较轻松，也可能是另外两位国手的对手实在有些强大，让我无暇关注了。与Fly以及Fly的领队兼女友交流了不少当时的战况，他们也都觉得只要能进决赛，冠军有7成的把握。

4进2的比赛终于到来了，Fly对战韩国美兽王LYN。在8进4的对抗中，这位韩国魔兽第一帅哥搞定了去年的冠军Grubby。说实话开赛前我们心里是很没底的，LYN能搞定Grubby，无疑证明了他高超的兽人内战实力。这场激动人心比赛在大舞台上开始了，Fly依旧熊猫服登场。两场比赛双方都打得中规中矩，剑圣首发，兽族万金油部队组合对抗。可以看出两位选手都觉得可以靠实力硬吃对手的，但是事实告诉我们，Fly是兽族内战的第一人！第一场的对抗Fly先期有优势，50人口双方对决Fly胜利。第二场对抗Fly先期劣势不小，剑圣都回了一次祭坛，在双方50人口的那波，依然是Fly获胜……赛后Infi对我说，Fly的50人口那波的操作世界第一。



在最后的颁奖台上，Fly抱着双手看着Infi的样子依然不失兽王的霸气

也许是被前面一天他的表现震撼到了，也许是觉得Infi太“跳脱”了，最后一天的决赛我是很看好Fly的，可惜Fly却没能走到最后。决赛的篇幅还是留给最后Infi的段落里再写，这里说两个大家没注意到的事情来感受下Fly的领袖气质和受欢迎程度：在Infi获得冠军的时候，全场竟然叫的是“Fly，Fly……”；决赛结束Fly走出对战房的时候把身上的中国队战袍扔向观众席，导致颁奖的时候穿的是自己的衣服；最后颁奖的时候两位选手上台，台下依然是叫Fly的呼声大过Infi！

Infi：新人皇登基，无惧者无敌

Infi最终在成都新国际会展中心登顶世界魔兽王座，赛前估计这样预测的人不多。但当他在8进4的时候搞定了夺冠呼声很高的Moon之后，我觉得Infi夺冠的可能性大过了70%，大赛到这个阶段比的就不纯是水平了，更比的是状态和心态！

Infi的小组赛也上了大舞台的，和来自美国的选手Longwalk进行了第一场小组赛的对抗，整场比赛波澜不惊。从上台的三场国手的小组比赛来看，他们的三个对手其实水平差不多，欧美2流，而且也都进了16强。就对抗的结果来看，Sky是直接挂了，Fly是险胜，Infi则打得很轻松，“技术动作”很标准。按对阵看了下，在8强以前只要Infi保持住，晋级没有任何问题。

8进4的比赛中，Infi对战Moon的一场由于时间和场地的原因没有直播，当时唯一进入比赛区的WE的经理King告诉我，Infi的两场比赛完全是在Show Moon，Moon在比赛结束后差点哭了。赢的两场一场是在TM上，Infi用飞艇不断骚扰Moon，红血的Footman上上下下的，最后推过去的时候Moon只有40人口而Infi则是80人口。另外一场在EI上的对抗，Infi直接从下面商店把塔码到了Moon的分矿，虽然没看到当时的比赛，不过不得不折服一下Infi在如此重大的比赛中还能保持这样的胆量。

半决赛Infi的对手是Happy，其实我一直不太看好这位欧洲开心亡灵，他能淘汰Sky只能说是Sky状态太差了。Infi和Happy的对抗在小舞台进行，Infi在两场比赛中很好的展现了什么叫“第六塔族”！Happy三本的时候Infi可能还停留在一本，主基地10根塔分基地10根塔，不断利用牵制和骚扰把Happy弄得团团转。我当时在大舞台直播Fly和LYN的比赛，不过事后听解说的同事说，Happy每盘最后面临的局面都是0矿打3～5矿


Infi获得冠军，从椅子上站起来的瞬间……

……有很多魔兽的玩家觉得人族的塔猥琐，造塔的人族选手人品差等等。我在这里只想说，说这个话的玩家不懂魔兽，更加不懂比赛，根本不懂什么是职业选手！

Infi是个很真实很纯粹的人，战胜Happy之后，现场导演派人递上去了一面五星红旗，Infi坚决不要。Infi当时说，没夺冠拔国旗很做作！弄得现场的演职人员有些小小尴尬。



四强结果出来时，人人都在想中国选手能会师决赛那就好了……

Infi的真实和纯粹从他决赛的第一场也可以看出来。在开局MF雇佣兵营的时候被Fly的剑圣骚扰得大亏之后，我坐在解说席上的当时感觉很无奈，心想这场比赛要接下来的都是垃圾时间了……我这个念头仅过了5秒钟，Infi直接打出了GG！我直接从无奈转为了震撼，当时甚至有些语无伦次了。任谁也不会想到在WCG世界总决赛的决赛战场上有人3分钟打出GG。第二场战斗在TR上进行，Infi在中盘的时候又出现了一些失误，自己的英雄回城之后被卡在了自己的家中，当时我和Xixi都觉得Fly夺冠在即了。没想到此时的Infi爆发那么强大的韧性，正面保持压力，不断用自己的召唤生物在Fly家中骚扰，把Fly打得相当痛苦，经济面临崩溃。Fly在这个时候估计也是有点闷住了，等反应过来的时候Infi分基地外的塔已经建造完毕了。Infi这盘的最后获胜实在不容易，顶住那么大的压力翻盘，让在解说席上的我真的体会到了Infi的另外一面。

最后一场在TM上进行的比赛，Fly打得很一般，甚至很失水准。Fly出先知的打法说真的我觉得很一般，Infi用很传统的人族兽人对抗的“Sky一波流”就把Fly打得没有了方向，可能是Fly在第一盘那么容易取胜，第二盘离冠军那么近的时候错过了一次，现在的压力已经摧垮了Fly。

当Fly打出GG的一瞬间，镜头给到Infi，却并没有捕捉到什么特别的表情。我当时觉得很奇怪，很惊异于他的淡然，难道这个就是真正的王者之气吗？最后的时刻，Infi总算是披上了国旗，在后台我们第一时刻采访了他，他还是落泪了，也许是心酸，也许是激动。

以上的故事，只是我把知道的和看到的展现给大家，不一定很精彩，但是肯定很真实。P

NINJA BLADE™

忍者之刃

■辽宁 枫红一刀流

良品	总评 7.7	
制作	From Software	
发行	Noviy Disk	
类型	动作	
语种	英文、中文	
游戏性 Gameplay		7.0
上手精通 Difficulty		8.0
画面 Graphics		8.7
音效 Sound		7.8
创新 Creativity		7.5
剧情 Story		7.8

为什么要玩这款游戏

本作在Xbox 360平台上的评分并不高，属于中庸之作，因为这种动作游戏在家用机平台上很常见，并且不乏神作，如《战神》《鬼泣》《忍者龙剑传》等，想另立山头打出天下并非易事。但这部游戏拿到PC平台上来说，还可以算是一部精彩的好游戏，尽管它的很多设定来自于“龙剑”“鬼泣”，尽管它的剧情老套得看不出个所以然，但得承认，这间名不见经传小公司确实是在用心做这款游戏。

整部游戏流畅明快，紧张刺激，战斗的节奏和手感都不错，场景构造也恢宏大气。某些动作情节还模仿了某些著名电影的桥段，如客机迫降那一节，就能看到超人停飞机和蜘蛛侠停火车的影子。游戏中的Boss战很具气势，使用QTE指令的方式使玩家融入好莱坞动作大片般的情境之中，只是过多采用QTE难免会时久生厌。

操作键位

移动：W、S、A、D
普通攻击：鼠标左键
强力攻击：鼠标右键
切换武器：鼠标滑轮
使用忍术：E
变更忍术：F
镜头拉近：O
跳跃：空格
超忍力视角：Q
格档：左Shift
奔跑：左Ctrl
选择斩鬼刀/忍者刀：1
选择破岩刀：2
选择猎鹰双刀：3
影像居中：P
暂停选单：Esc
道具栏：M
开火：鼠标左键
变更弹药：鼠标滑轮＋点击
填装弹药：鼠标右键
QTE○A：空格
QTE○B：E
QTE○X：鼠标左键
QTE○Y：鼠标右键
QTE上：W
QTE下：S
QTE左：A
QTE右：D

注：游戏中有大量的QTE指令，为了方便玩家破关，笔者将每处指令都在括号中标注出来。游戏的QTE是跟随游戏难度有所增减的，攻略中所标注的都依据一般难度，并按照键盘鼠标的操作来写的。括号中的键位说明：“左”“右”分别指鼠标左键和右键，W、S、A、D为方向键，“空”为空格键。



NINJA BLADE 第1关 新宿

生命碎片：1，气力碎片：1，秘文石：1

阿尔法寄生虫在东京神秘出现，感染以新宿摩天大楼为中心迅速扩散，一日间有2000人死亡，日本自卫队只能勉强让感染不再扩散，为此首相请古老的小川忍者流派帮忙，解决这次空前的人类危机。

小川剑是忍者组织首领小川勘兵卫的儿子，在听父亲交代完任务后，从飞机上纵身跳下，空中会遇到变异人，输入QTE指令解决（左、左、右、右）。跳进楼里遇到变异人，轻松应付几批。突然从地上冲出一只巨炎魔，快速躲避（空、空）。这只巨炎魔会挥拳砸击，跳跃（空）或冲刺（Ctrl）到一侧躲闪，趁它攻击的间隙跑过去狂砍，然后它会在身周燃起一道火焰，这时离它远一些，专心应付爬上来的变异人，等火焰消失再近身打它。如此反复几次终于将巨炎魔的血打空，跑上前按空格施展终结技（左、左、空、右、右）。巨炎魔进行绝地反击，还好父亲赶到援助，巨炎魔震倒了摩天大楼夺路而逃。



执行任务之前，勘兵卫将一把家传忍者刀送给了剑

父亲离开后，小川剑沿着平台前行，在断裂处使用冲刺（Ctrl）走壁过去（这个动作和《波斯王子》非常相似，后面会经常用到）。往前走找到一堆木箱子，打碎它们收集血水晶，它能用来提升武器和忍术的威力。往右侧走壁过去找到另一堆箱子，破箱拿到生命碎片，它是用来增加生命（HP）上限的，三个加一格。

往前遭遇巨炎魔的突袭，按键躲闪（S），父亲出现用旋风镖划了它一刀，巨炎魔继续逃跑，跟随父亲追击。前面是一根横杆，跳上去荡到对面，左转跑过去，继续跳两根横杆，再跑墙攀到上层（Ctrl+W）。这里要练习一下墙间跳跃，跑墙到顶端再按空格背跳到对面墙壁，如此反复能攀跳到更高的地方。

继续走发动超忍力（Q）可以观察到寻常视角看不到的东西，并且使时间流逝变得缓慢，类似子弹时间的效果。这里的蓝色区域表示可以跑跳上去，后面还要用这个能力来寻找敌人的弱点进行攻击。攀上平台解决掉几名变异人，这时再次遇到巨炎魔的偷袭，按键躲闪（S）。前面的通道燃烧火焰，父亲演示灭火的方法，将身上的旋风镖扔出去（按E片刻再释放）产生龙卷风吹熄火焰，这个技能会消耗一定的气力（MP）。进走廊前行灭掉几处火焰，打碎箱子拿到治疗道具，可以在道具栏（M）里使用它们。

往前遇到巨炎魔的偷袭，用QTE指令躲避（E、空、S、W），然后展开对决。它的身上燃有火焰不能近身，先扔旋风镖吹熄火焰，再跳到它身后挥砍，在它捶地攻击时要及时跳跃躲开地面的冲击波。不久它身上再次燃起火焰，仍用飞镖熄火，如此反复将它的血打空，上前按空格键进入终结技的QTE（W、S、左、左、右、左、左、右）。

将巨炎魔斩杀后，脚下的地面突然发生坍塌，及时躲避（W），然后沿走廊疾速奔逃（Ctrl），在走廊末端使用超忍力（Q）才可以冲过塌陷的地方。沿楼梯飞坠下去，这时遭遇巨蜘蛛的袭击，按QTE指令躲避（E、空、空、空、右）。甩开巨蜘蛛落身天台，空中飞舞着众多的鸟类变异体，抓取父亲扔过来的猎鹰双刀（3），它的速度较快，适合打动作敏捷的敌人，按鼠标右键可以像绳鞭那样甩动双刀，击打到远一些的敌人，包括空中的目标。



用旋风镖熄灭巨炎魔身上的火焰，才有机会近身打他

清完空中怪物，追随父亲跳到相邻的天台，猎鹰双刀附有钩爪，可以飞越较远的距离。进入超忍力视角打碎几只蓝色的铁桶分别拿到秘文石，它可以获取额外的点数。气力碎片用来提升气力值上限，三个加一格。还有一个斩鬼刀徽纹，徽纹是一种装束的装饰物，可在每个任务前变更。

往前沿天台跑过去，远处的巨蜘蛛开始朝这边飞射火球，一边躲避火球一边清掉空中飞舞的鸟怪，跳到蜘蛛所在的天台发动终结技QTE（空、左、D、空、左、右、W、右），这时父亲掷过来一把斩岩刀，牢牢抓住它（空），继续用终结技（右、E）来破掉巨蜘蛛的护甲。

掉落到下面的房间，挥动破岩刀砍杀成群出现的变异人，然后破开有裂纹的墙壁（空格）与父亲会合，两人继续追击巨蜘蛛。往前要练习一下跑墙跳跃技巧，在跑墙的时候按空格+方向键可以沿着另一侧的墙壁继续奔跑，以此来躲避墙上的障碍物。飞跃到对面平台遭遇巨蜘蛛偷袭，使用QTE指令（S、左、空、左、右、空）将它赶跑。



砍断巨蜘蛛所有的脚

沿着平台跑跳过去，注意平台下面有道墙可以破开，进去打开箱子拿到条纹外套。跳到前面的平台，巨蜘蛛会发动地面和竖立的冲击波攻击，在冲刺的同时跳跃或左右闪躲。冲到巨蜘蛛近前，等它的两只前脚插入地面，迅速用破岩刀挥砍。破断双脚后再上前砍它的头部，然后投勾爪（空格）随它落到上面平台。这里要依次砍断它的六只脚，先砍断左边的三只，再攻击它的身体，然后再砍右边。将所有蜘蛛脚砍断后，上前使用终结技（左、依序连按空、右、空，然后再按右、空、左、空）将巨蜘蛛杀死。

令人难以想象的是，父亲和师兄九郎突然倒戈相击，杀掉了包括安迪在内的所有忍者弟子，并要小川剑加入他们。小川剑知道他们被寄生虫感染了，不肯同流合污，被父亲挥刀刺于当地。

大雨滂沱中，自卫队员找到了奄奄一息的小川剑，连忙向总部报告……

NINJA BLADE 第2关 西新宿二丁目

生命碎片：2，气力碎片：2，秘文石：1

在麦克威尔逊探员的精心治疗下，小川剑的伤势大为好转，此时东京的情况更为糟糕，政府高层准备了利用卫星激光来消灭寄生虫的净化行动，不过相对于这种毁灭性的打击，麦克威尔逊仍然不放弃利用人力来清除怪物。

小川剑跟随自卫队运输机在城市上空巡视，这时有一只死亡邪虫的触手攻击飞机，操起机枪趁它露出穴腔再射击，射中三次它便会缩回去。沿着航线清理空中飞舞的变异鸟类，随后触手再度出现，这时出现两次随机变化的QTE指令，再按键（空、空）跃进楼里。

杀掉几个变异人，而后穿墙冲出来一只刺壳魔蜗，快速闪躲（A或D）。它的攻击会释放气团，在超忍力视角（Q）下才能看到。冲到近身砍杀几下，它会原地翻滚蓄力冲撞，这里的QTE指令是随机的（A或D），一些变异人也会围过来干扰，用破岩刀清掉。将这只魔蜗打空血，上前按空格施展终结技（左、空、空、空、右）。

解决掉魔蜗后，邪虫的触手偷袭过来，迅速躲过（S），然后跳到楼外的平台（右），进入超忍力视角（Q）往前一路狂奔，途中要翻越横杆并跑墙走壁，在末端纵身跳下去（空）沿楼体飞坠，死亡邪虫的主体从地里钻出来，使用QTE指令躲避它的攻击（W、连续左、空、空）。

落身到平台和邪虫战斗，它有两种攻击方式，喷射火球或重击地面，在它重击地面时跳跃躲避，然后抓住这个时机近身攻击，时间非常短暂，用双刀效果好一些。有时它还会倒在高层平台上，需要跑墙上去攻击。如此反复将它的血打空，跑墙背跳到高空中的铁架上按空格施展终结技（左、连续空、空、W、空、空），接下来又是疾奔逃亡，到末端躲避它（S）的最后一击。

这时看到生化直升机飞到了前方，躲避它发射的火箭弹，沿墙壁跑过巷道，来到平台上破碎铁桶拿飞镖徽纹，使用超忍力视角看到前面隐藏的蓝色勾爪目标，先用旋风镖破开墙壁，然后用勾爪荡到对面。

攀上平台，换斩岩刀清掉几名敌人。那些红色的桶里装着炸药，战斗时不要碰到。往前跳到坑里，打碎铁桶拿秘纹石。攀回去继续走遭遇生化直升机和炮兵的袭击，利用柱子和掩体躲避攻击，跑到平台边缘扔勾爪飞过去，扔旋风镖（E）清掉附近的油桶，换斩岩刀将这些敌人清掉。


鞭打空中的生化直升机

飞到下座建筑的天台，一边躲避直升机的枪弹，一边清除近身的变异人，等直升机停歇的时机冲到近前用猎鹰双刀的重攻远击，挥舞起来如同绳鞭，它被打空血会坠落到天台上，上前按空格施展终结技（空、左、右、S），乘上导弹接续另一组QTE（连续空、A、空、D、A、右）



施展华丽的车技打败血蜗


高空飞坠时，下面有只虫子破地而出

将直升机击落后，获得旋风镖的火焰能力。

用火焰镖烧掉天桥上的障碍（E），往下座平台清扫敌人，它们都站在红桶附近，可以扔火焰镖过去引爆铁桶轰掉。往前先烧掉障碍，再利用两侧的铁板跑墙过去，途中跳到右侧平台，用旋风镖除掉前面的火焰，用勾爪飞到对面的楼里，砍碎右边的铁桶拿到气力碎片。

到大厅清敌，用斩岩刀破开墙壁，扔飞镖引爆里面的红桶。穿过走廊到一座黑暗的大厅，进入超忍力视角发现里面的变异植物，用火焰飞镖烧掉它。清敌后砍碎右侧的箱子找到裂纹的墙壁，破墙穿过去，砍铁桶拿到松鹤外套。回到先前大厅，左边的深坑对面是道有裂纹的墙，这里不能直接跳过去，砍开左侧成堆的铁箱找到入口，进去后往左找到一道可以跳上去的墙，到达上层平台破铁桶拿生命碎片。跳回来绕过去清掉敌人和桶箱，破墙进到另一间黑暗的大厅。

大厅的对面墙上有变异植物，要利用左侧的墙壁跳到它附近。第二个平台要将敌人清掉，红桶引爆，火焰灭掉才能跳过去。烧掉上方的植物，在上方平台打碎一只铁桶拿到气力碎片。往前翻跃横杆，躲避敌人的偷袭（空）落到下面大厅，清掉所有敌人，跑墙到上层平台，打碎角落的铁桶拿到生命碎片。

跳回大厅消灭所有敌人，此时空中的蠕虫怪发动袭击，使用QTE指令躲避（空、空），纵身跳到高处平台上，换猎鹰双刀清敌，用旋风镖打碎对面墙壁再使用勾爪荡过去，再由横杆荡上去，跑墙到天台与疫病血蜗展开对决。

血蜗初期有两种攻击方式，一种是伸出带有钉刺的圆形舌头穿刺，左右躲避即可；另一种是往地面上吐出一排霜球攻击，跳跃便可躲开。中期会在两侧出现两根触须攻击，后期多出两种攻击方式，会吐出看不见的气团，只能在超忍力视角看到；另一种是抛射火球攻击，需快速跑动躲避。打伤血蜗和触须的方法是用火焰镖，趁血蜗吐出舌头时候，投掷飞镖打它的舌头，触须也是如此打。将血蜗的血打空，上前按空格施展终结技（左、随机键、空、空、空、W、S、空、E、右），关卡结束。

NINJA BLADE

第3关 首都高速公路

生命碎片：2，气力碎片：1，秘文石：1

和麦克威尔逊探员联线得知，在公园附近侦测到两只变异脑虫，小川剑奉命前去清剿，途中看到一名红衣女子驾驭着一只变异巨兽在公路上狂奔，小川剑乘坐装甲车追赶过去。

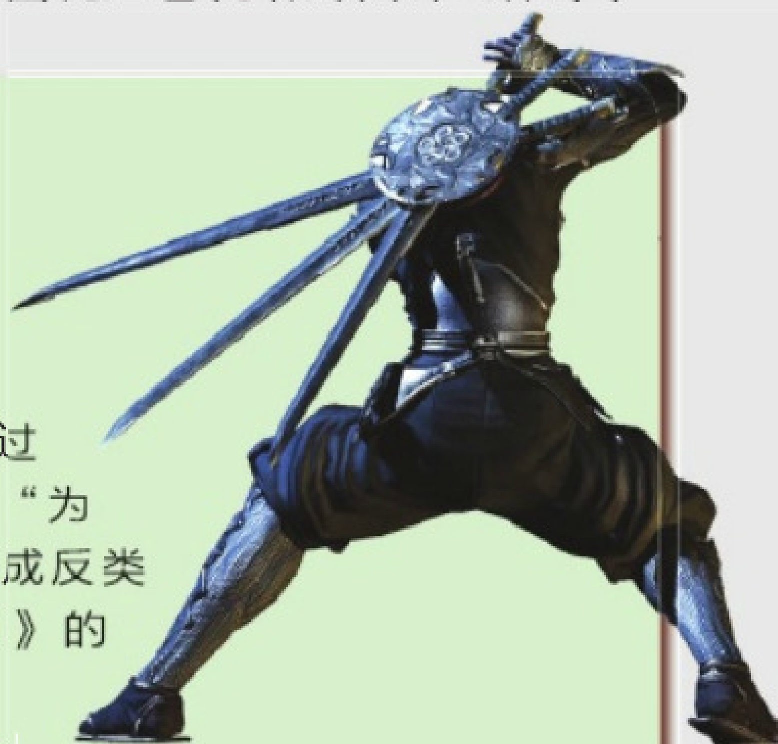
操纵装甲车上的机枪扫射沿途出现的飞行怪物，还有卡车上的炮兵，在遇到路障的时候切换成火箭弹轰开，再换回机枪继续清扫。穿出地下隧道时得到总部的通知，得知那名红衣女子是黑帮的黑川龙子，而所骑的变异兽则是她的父亲黑川藤次郎，他们在突变前就是极度危险的人物。这时前面的黑川龙子用变异成三条蛇的手臂抓起一辆汽车抛砸过来，连忙躲闪（连续鼠左），继续追赶，途中遭遇生化火车，先躲闪（A、空），换火箭弹轰击，如果没有及时将它炸毁，则要躲避它的撞击（右）。冲出公路重返高速，在隧道里遭遇巨螯腐尸蟹，换火箭弹轰击，然后再按键躲避它的攻击（W）。

跳下装甲车和巨蟹战斗，它的攻击方式有两种，一种是往空中发射成排的电球，左右跑动闪避；一种是发射两条纵向的电束，跳跃闪避。看屏幕上出现红色跳动的倒计时数字，



评说 QTE的灾难

■ 陕西 Oracle



说起《忍者之刃》的开发公司From Software，可能大多数PC玩家会觉得游戏陌生，不过若说到《天诛》，相信很多动作游戏爱好者都有所耳闻。这家日本游戏公司凭借硬派的游戏风格受到了不少核心玩家的欢迎，除去众所周知的《天诛》系列，旗下出品的《装甲核心》系列也备受推崇。此前From Software一直致力于家用机平台，现在以《忍者之刃》试水PC平台，本应是一项值得称赞的举措。遗憾的是，本作浓厚的“山寨”气息与令人失望的移植质量却让我们无论如何也称赞不起来。

《忍者之刃》的优点不是没有，即时切换武器让战斗保持了很高的流畅度；可反弹敌人投射物的设定也比较有挑战性；忍术既可以作为杀敌利器，也是通过一些机关的必要手段。超忍力的设定让本作有别于同类游戏，在游戏流程中占有很大的比重，也是一个比较有新意的设定。但很难想象，一直以硬派著称的From software会开发出这么一款形式大于内容的游戏。作为一款动作游戏，不仅主角的招式技能华而不实，充斥着大量废招，武器与忍术也毫无平衡可言。除了部分解谜需要，大部分战斗只用破岩刀和旋风手里剑就完全够用，斩鬼刀因为平庸的属性完全沦为鸡肋。游戏里充满了对过去经典作品的拙劣模仿，其中最为人诟病的就是游戏里让人抓狂的QTE，这个原本出色的设定被滥用到这种地步，QTE若有知，肯定会欲哭无泪。

前段时间《迷你忍者》发售时，笔者就提到现在动作游戏往往利用QTE来逃避复杂的战斗设计，《忍者之刃》则将这一特性发挥得淋漓尽致。游戏在Boss战的设计上并不出色，Boss们主要还是走巨大化的路线，基本只能靠身形来耍赖。玩家需要做的就是避开Boss的大范围攻击，看准硬直上去猛揍一顿，如此往复几次，就会出现最后的QTE提示了。可以很轻松地看到这款游戏在Boss战上是在模仿《战神》。平心而论，游戏里的一些终结技还是有所创新的，比如在公交车上腾空开摩托的终结技。但制作组在运镜上的不成熟，导致镜头太执著于主角自身，很少用全景来突出对抗双方体型上的巨大差异，画面冲击力因此大打折扣。至于每次QTE画面里出现的失败、尚可、绝佳、完美的提示则更是多此一举，无论完成度如何，人物的动作并不会因此而改变，只会影响过关的QTE评价，是典型的“为了QTE而QTE”。画虎不成反类犬，用来形容《忍者之刃》的QTE再合适不过。



如果只是战斗中的QTE，我们还可以理解，毕竟《战神》成功之后，走这条路的游戏有很多，实际效果都普遍比较糟，《忍者之刃》没能一枝独秀也属正常。但大量QTE事无巨细地出现在各个环节，就多少显得有些自作聪明了。也许制作组为了让玩家时刻保持紧张，在过场动画里仍然有紧密的互动，游戏几乎所有过场动画和突发情况都会设计成QTE的形式，连跳跃落地都要来一次QTE指令。一旦输错指令，则连失败镜头都没有，画面直接倒退回一段，让你反复尝试，直到通过为止。原本QTE的初衷是为了排解玩家在观看剧情过程的无聊，从而用互动的方式增加玩家的代入感。现在互动倒是有了，代入感却没了。因为玩家不得不将大量的注意力集中到按键提示上，往往一轮QTE下来还不知道发生了什么事情。这样的QTE，注定只能成为玩家的负担。

其实几个月前《忍者之刃》在家用机上就表现平平，但本着“PC上难得有动作游戏大作”的原则，广大玩家还是对本作十分期盼。倘若游戏在移植过程中可以再做一些优化，将原本不人性化的设定——诸如存档问题修正一下，在PC上打个翻身仗也不是没有可能。可惜即使抛开游戏素质不谈，本作的移植质量也让人寒心。游戏的移植工作由一家名不见经传的俄罗斯公司Noviy Disk完成，原家用机版的Bug被尽数保留，还增加了无数新Bug，俨然一副榨取产品最后价值的态度。这些Bug包括卡CG、卡Loading、自动跳出、输入法冲突等等，让人怀疑本作在推向市场前到底有没有经过测试。联想到每次CAPCOM作品移植PC的满满诚意，如此的《忍者之刃》如何在PC上立足呢？

编者注：游戏Bug的问题仅代表作者个人观点，不同玩家反应的情况有所不同。



黑川龙子召唤大批的变异怪物

表示它就快发射光束攻击了。打败它的方法很简单，就是利用它攻击的间隙跑到近前，往它的两只前腿投掷火焰飞镖，将它的血打空后，上前按空格完成终结技（左、D、E、S、W、空、空、D、左、左、空、空、右）。

打倒巨蟹后得到闪电镖，驾驶摩托继续追逐黑川龙子，展现夸张的车技，酷炫的身手（E、左、E），最后驾车飞到楼顶，开始应付变异人。跑到平台左边角落打碎铁桶拿到秘文石，跳落到下一层平台，用闪电镖将对面的敌人定住，跑墙过去斩杀。前面建筑的敌人火力较猛，进入超忍力视角快速跳过两道横杆再清掉敌人。

跳到下个天台，扔下闪电镖给水里放电，电死栅门里的敌人。破开左边的墙壁绕到铁栅门里边，在门边的铁桶里拿生命碎片，在另一边的桶里拿猎鹰双刀徽纹。用勾爪荡到下个天台，这边的敌人比较密集，换双刀来打，然后破墙进去，看到墙壁上有间歇喷射高压气体的管道，进入超忍力视角，利用喷射气体的间隙跑上去。

跳到对面楼里，用旋风镖灭火前行，来到外面用火焰镖烧掉空中的障碍，利用两侧铁板跑跳到对面。在这里黑川龙子释放出一群隐形的变异鸟，用超忍力视角可以看到它们，或用地上的阴影来判断位置。清敌后破墙跳到下座建筑，跑墙到前面天台，打碎铁桶拿气力碎片。

往前小心躲避敌人发射的电球，清敌后跳到下层天台，破墙进去打碎铁桶拿到爱与和平外套和生命碎片。回到外面，由破坏的围栏跳到公路，用旋风镖灭掉火墙往前追过去。

跳到高速公路上与变异的黑川父子对决，首先打下面的变异兽，趁它跳下来喷吐毒气的时候，绕到身侧或身后砍它的腿，然后它会跳到高处，黑川龙子释放电球，跳跃闪避。有时它还会跳起来重击，形成一圈冲击波，这时得离它远一些。将它的血打空后，上前按空格进入终结技（右）。接下来打黑川龙子，她擅长火焰攻击，要及时用旋风镖清理场地的火焰，避免被她的蛇触手推到火里。当她攻击地面时会用蛇触手钻地攻击，这时要快速跑动，等她跳下来用超忍力视角快速近身攻击，将她的血打空后，上前按空格施展终结技（W、右），关卡结束。



与黑川龙子的决斗

NINJA BLADE 第4关 喷气式客机

生命碎片：1，气力碎片：0，秘文石：1

在开始要利用直升机上的机枪保护客机，先用机枪打漫空飞舞的变异鸟类，接着出现生化直升机和三头妖蟒，全部用火箭弹打，随后换回机枪打，接下来踏着旋风镖滑向客机（空），执行QTE指令（D、A、D、左、右、D、W、连续右）。落身到客机上，要分别到两侧机翼清除那些炸弹虫子，用旋风镖清理效率最高，跑路的时候顺便在机舱里打碎箱子，拿取秘文石和蜈蚣徽纹。不久父亲出现在机翼上，吹起口哨召唤来三头妖蟒缠住了客机。这时仍要分别到两侧机翼清怪物，然后使用QTE指令躲避妖蟒的攻击（W、E、空、空、空），用旋风镖扑灭机翼上的火焰，然后朝妖蟒投掷火焰镖，将它的血打空，上前按空格施展终结技（空、左、D、W、右、右、空）。



对决客机上的三头妖蟒

来到客机内部，此时飞机急剧下坠，为了减轻它的重量需将那些箱子扔出去，打碎箱子可拿到小丑外套和生命碎片。这时空中有一只妖蟒偷袭，快速闪避（W），接着是随机按键摆脱掉它。落身到机翼上，这时空中陆续出现两架生化直升机，打它的方法很简单，等它发射火箭弹的时候，用普通攻击把火箭弹给打回去，再等它飞到机翼边缘用猎鹰双刀的重击来打。

解决完直升机，另一只妖蟒现身攻击，先扔火焰镖打掉一颗头，进入中枢部位，剩下的两颗头全部用闪电镖打，左边的电球和右边的火球全部打回去，将它的血打空后进入随机QTE指令。在客机顶部继续打另一只

三头妖蟒，同样给三颗头中电，当它们吐出的火球碰到电盾时会伤到妖蟒的主体，不时地扔闪电镖来维系电流。将它的血打空后，上前按空格进入终结技（左、W、连续空、左、连续左），然后是一连串的随机键，按蓄力投飞镖（连续E、右）将妖蟒给解决掉。

现在客机已经残破不堪，要让它在城区安全降落还需一番努力，这里的QTE指令较为繁复，固定键和随机键组合在一起，在此就不注明了。小川剑在超人与蜘蛛侠附体之后，终于把客机安全停在了公路上，本关的任务也就结束了。



第5关 国道1号霞关地下公用管道

生命碎片：2，气力碎片：2，秘文石：1

在和九郎对话后，他召唤出一只爆破魔虱，趁它腾空扑击的时候远远跳开，等它坠地不动时迅速跑上前用破岩刀击碎它的护甲，再攻击就会掉血了。将它的血打空自动进入终结技（左、右、S、空、S），随后小川剑掉落地下竖井中，然后用QTE指令安全着陆（空、空）。

按照九郎的说法，在地下通道里有三只爆破魔虱，只要引爆一只就会炸掉整片区域，因此必须在10分钟内解决掉它们。往右边砍碎一只箱子拿生命碎片，跑到大厅末端右侧打碎箱子找到一道有裂缝的墙壁，先解决掉隐形的鸟怪，再破墙进入山洞，跳到对面扔火焰镖烧掉植物巢穴，然后往左边调查，破开石壁进入下座山洞。



在时限内找到并杀掉三只魔虱才能解决掉当前的危机

趁水池没有电流快速跑到对面，飞越沟壑到对岸，斩除敌人，再除掉沿途的虫卵，在石崖上有只隐身的魔虱，用超忍力视角可以看到它，上前砍它一下便现出原形，打法如前，不过场中有火焰，需用旋风镖及时清除。将它的血打空后，上前按空格进入终结技（左、左、右、左、右），这时获得额外的10分钟时间，寻找下一只魔虱。

由另一边的山洞穿出去，注意避开电球，往前跑墙越过深涧，跑上高台杀掉敌人，往前跳横杆到对面平台，杀掉隐形的鸟怪，右侧有道墙壁可以破开，打碎虫卵拿到气力碎片。沿平台继续跑墙到对面，往前跳落深穴，用火焰镖烧掉植物巢穴，杀掉这里的爬虫，打碎角落的铁桶拿到生命碎片。

往前沿地铁站穿行，烧掉沿途的两处植物巢穴，最后来到一处洞穴，往右边的连串平台跳过去，打碎铁桶拿到气力碎片。沿平台继续跳两道横杆，右侧有道裂纹的墙，破墙进去砍虫卵，再破开另一面墙，打碎里面的虫卵拿到迷彩外套。回到平台继续走，打碎铁桶拿到秘文石。回到来时的平台，往前穿过洞穴到车站，打碎角落的铁桶拿到破岩刀徽纹。



在时限内将蚁狮推到隧道末端的发射井里

跳到对面平台进入超忍力视角往头顶瞧，找到隐形的魔虱，用旋风镖将它打下来，战斗方法如前，打空血上前按空格进入终结技（左、右、左、左、右），这时一辆地铁疾驶过来，接续下一组QTE（W、D、空、右）。

现在还剩最后一只魔虱，时间剩10分钟整。纵身跳到对面石崖，往左破墙穿过洞穴，在不远处用超忍力视角发现魔虱，上前攻击，不料它腾空而起砸碎地板掉落下去，按QTE躲避（W、空），随后这只魔虱变身为一只炽焰蚁狮。与蚁狮进行战斗，它躲在沙穴里朝外面投掷岩石、火球、炸弹虫子，尽量用旋风镖把那些炸弹虫子打回去，可以炸伤沙穴里的蚁狮，等它打累了爬在边缘上休息时，快速冲到它身边猛攻，如此反复将它的血打空，上前施展终结技（右、左、W、空、空、E），然后接续QTE（右、左、W、空、空、E），最后还有一组QTE（E、A、空、空、W、空、W、右）。

这时将蚁狮逼到了隧道里，下面要将它赶到发射井里。一直往前跑，当它发射火球和石块时往前跳跃躲避，等近身时用刀挥砍它，它会倒退几步，最后在时限内将它赶到末端，按空格进入终结技（左、右、A、空、右），将它扔进发射井里，接下来手动发射，接续QTE（连续左、连续右、连续右）把蚁狮发射到空中。这时还没完，继续按最后的一组QTE（连续空、空、空、右），成功将蚁狮爆破，小川剑潇洒的收刀归鞘。



第6关 六本木之丘

生命碎片：2，气力碎片：2，秘文石：1

小川剑得知九郎带领众多变异体攻占了六本木之丘，并挟持了多名人质，于是驾驶装甲车冲进摩天大楼，准备击败九郎解救人质。

进入大楼后跳下装甲车（D），清掉前厅的敌人，沿一根柱子跑上二层平台，用旋风镖除掉火焰，将天桥上的敌人解决掉，攀爬到石台跳落下去，在这里与一只燃烧的岩石怪战斗，用旋风镖将它身上的火焰灭掉，冲上去近身砍几下，再退后，它身上的火焰复燃，如此反复将它杀掉。

用旋风镖将柱子上的火焰灭掉，沿柱子跑到二层，杀掉天桥上的敌人，这里有道墙壁是可以跑上去的。背跳到高处

平台，打箱子拿到气力碎片。回到天桥继续往前跳下去，这里有两团蜂虫，用火焰镖烧杀或者旋风镖驱赶，在前面的墙壁上有只大蜂巢，用旋风镖打掉。

往上连爬两层跳落回大厅，在电视上看到九郎开始屠杀人质，这时大厅里出现大群的变异人，迅速进入超忍者视角冲到后面，用旋风镖将墙边的红桶引爆，它们会炸掉附近的火箭兵，然后就可以集中精力对付中央的敌人了，敌人会陆续增援两批。

清完敌人，用勾爪飞上平台，跑过一条狭长的通道，跳落大厅遇到两只岩石怪，先将前面的一只引到右边清掉。大厅左边天桥上站着炮兵，先将上面的火焰扑灭，跑墙上去将前面天桥的炮兵解决掉，在天桥旁的铁桶里拿到秘文石。回大厅将余下的岩石怪清除，再跑墙到第二座天桥，杀炮兵到右侧从铁桶里拿生命碎片。

沿着狭长的走廊跑过去，跳落前面的大厅，用旋风镖清蜂群，再扔火焰镖烧掉墙壁的蜂巢，露出墙上的洞口。来到户外看到坠毁的直升机，进入超忍力视角跑墙从旋转的螺旋桨间隙穿过去，落身到前下方的平台。用勾爪飞到对面天台，清敌后翻跃横杆到达对面的办公室，从角落的箱子里拿到生命碎片，然后破墙到外面，跑墙到对面平台，清敌后破墙进入，从桶箱里拿到气力碎片和鬼怪徽纹。

往前到下座天台，扔飞镖引爆油桶清敌，继续前行遭遇一只狂暴魔蝇，它有冲撞地面和发射光束两种攻击方式，趁它攻击间歇的时候上前用双刀的远攻来打，出现的蜂群用旋风镖来清。后期它会降落到地面发动闪电和光束扫射，趁它降落的瞬间进入超忍力视角上前狂殴。将它的血打空后上前按空格进入终结技（左、连续左、右、右、空、左、连续空、右）。进到楼里清敌，这时电梯里的炸弹即将引爆，使用QTE逃出电梯（E、空）。


一名面具人从空中跃下偷袭

来到日本装饰风格的走廊，打碎左边的箱子拿到月亮外套。往前来到餐厅，看到麦克威尔逊被绑在上面，旁边便是九郎，谈话后一名戴着撒旦面具的人偷袭，快速闪避（W、D），挥刀劈开面具，那人居然是感染变异的安迪。接下来是与安迪的战斗，他会跳到上层扔火球，并召唤敌兵，用旋风镖将他打下来，在战斗期间会有几次QTE指令，分别是左、E等，将他的血打空后上前按空格施展终结技（连续左、左、右）。

刺死了安迪，麦克威尔逊突然解脱束缚打倒了九郎，原来他也是小川勘兵卫的弟子，算是九郎和小川剑的师兄了。九郎欲要反扑，被小川剑拦下（S、右），随后九郎逃进暗道。

破墙进密道走壁到花园，用QTE躲避九郎的攻击（W、A、左），随后进入Boss战。在初期九郎会有三个分身，用超忍力视角发现他的真身，上前攻击，最后发动QTE（S）。继续打进入战斗中期，他会变化出很多分身，扔火球的是真身，建议用群攻的招式来打。将九郎的血打空后，上前按空格进入终结技，它分三个阶段，第一阶段是左、左、右、空、左、连续右，再按右。九郎跌落下来后接续D、右、A、W、D、左、左、D、E，最后跳落大楼的阶段按空、左、右、空，最后父亲出手救下小川剑，道出自己感染寄生虫的真正用意。



第7关 新世田谷地铁站

生命碎片：1，气力碎片：3，秘文石：1

小川剑驾驶装甲车沿隧道行驶，飞虫用机枪来打，出现的爆破魔虱则换火箭弹轰，最后装甲车倾覆，身上的飞镖尽数丢失。

由大厅往左边的洞穴穿过去，躲避敌人发射的电球，用勾爪跳到对面平台清掉敌人，破岩壁来到一座大厅，这里的场景与前关开始相仿。小心躲避火箭弹，清掉下层的敌人，跑墙到上层平台清掉火箭兵，跳到另一边清敌，再跑墙到平台，找到可以跑上去的墙壁，背跳到高处平台拿气力碎片，回平台过天桥到另一边，从箱子里拿渡鹤徽纹。继续往前跳落下去，解决一群火箭兵，沿着墙壁跑上两层，穿过洞穴进入Boss战。面对的是黑川藤次郎，打法与之前相同，躲开它的冲撞和喷出的毒气，过去砍它的脚， 杀掉它拿回旋风镖。而后自动返回早前的大厅，这时可重返前面的场景，用旋风镖熄灭二层的火焰，跳到下面从桶里拿生命碎片。

回到关卡最初的大厅，用旋风镖灭火穿过右边的洞穴，清除平台的炮兵，破墙来到工厂内的平台。往左跑墙到对面平台，清敌后破开附近的墙壁，进去砍破虫卵拿气力碎片。回到平台继续往前走，用勾爪飞到上层平台，往前使用超忍力视角翻跃横杆到对面平台，再用旋风镖灭掉上层的火焰，用勾爪攀上去。这里有一堆铁箱，打碎找到秘文石和菊杯外套。跳落下层平台进入洞穴上行，杀敌除掉火焰，用勾爪飞到对面洞穴，穿出去杀变异巨炎魔，拿回火焰镖。


击杀巨血蛛的诀窍仍是砍掉所有的脚

回到大厅走左边有闪电的洞穴，用火烧掉飞虫的巢穴露出后面的墙壁，破墙来到黑暗的房间，烧掉墙边的植物巢穴。破开中间的墙壁进到下一间黑屋子，烧掉巢穴后破开右侧的墙壁，在里面的桶里拿水妖徽纹。由房间左侧的箱子后面找路行进，左边有道墙攀到上层平台，从桶里拿气力碎片。

回到下层，破开左边的墙壁来到幽暗的大厅，避开敌人发射的光球和火球，由左边的墙壁跑过去，跳过几道平台点燃平台上的植物，清除火焰后往前进入山洞，在地下隧道与巨螯腐尸蟹战斗，躲避它发射的电束，寻机朝它的前腿扔火球轰炸，杀掉它拿回闪电镖。

拿回三种属性的飞镖后，大厅正前方的触手消失，往前走找到一道竖井，使用QTE指令跳下去（空、空、空）。落身到地铁隧道，迎战一只狂暴硬壳巨血蛛，也是以前遇到

过的Boss，打法仍然是熄灭火焰砍掉所有的蜘蛛脚。等血蛛的血被打空后，上前施展终结技（左、右、空、连续空），然后接续QTE（左、左、右、右）。接下来面对最后的虫巢，挥刀上前破坏（空、右），却无法使之损伤，父亲现身提醒小川剑要完善自我的力量，才有能力战胜虫巢。



第8关 东京铁塔

生命碎片：0，气力碎片：1，秘文石：1

从运输机跳落到东京铁塔上（空、空），与守候已久的父亲对决，按QTE（空、左、E、左、左、右），接续QTE（左、S、连续左）。接下来要打败小川勘兵卫，躲避他发射的冲击波，近身挥砍，当两者较力时连续按左。打掉他一点血，他会踢开墙洞由电梯井逃走。先不要追，搜索平台四周的桶箱分别拿秘文石、勾玉徽纹和樱花外套。

跳落电梯井（空），继续和小川勘兵卫战斗，打掉一定的血量后按QTE（S、空、W、空），电梯爆炸后飞身到上层平台，砍碎旁边的铁桶拿气力碎片，然后继续打强化的小川勘兵卫，近身后按QTE指令（W、S、连续左、连续左、右、右、右、右）。小川剑被勘兵卫的强大剑气打败，连祖传的宝刀也断了，随后宝刀幻化回小川剑的人形，与勘兵卫继续战斗。敌人的身周有护盾，只有祖传的忍者刀（1）才能破掉，将血打掉一定量后，按QTE指令（右、W、空、W、空、空），飞到铁塔顶层继续和勘兵卫战斗，同样用忍者刀破他的护体，期间化会幻化出无数的黑衣分身，用破岩刀的群攻招式打，将他的血打空，不想他用自己的鲜血祭刀，在空中布下了刀雨，最后按QTE使出终结技（连续左、左、右、右）。最终虽然勘兵卫的意识变得清醒，却被寄生虫的母体捉走了。



第9关 东京铁塔废墟

生命碎片：1，气力碎片：0，秘文石：1

小川剑乘坐直升机清理空中的变异体，鸟怪用机枪清，遇到死亡邪虫换火箭弹轰，随后沿着高速路低空飞行，快速射爆油桶来炸掉路面上的火箭兵，否则直升机会受到攻击。轰杀第二只邪虫后，往前会遭遇变异的巨型勘兵卫，与东京铁塔的高度差不多。在他出拳要击碎直升机的时候用火箭弹轰击他的头部，逃过一劫后飞离他的身体，随后他会从废墟里抓起车辆和杂物投掷，用火箭弹轰掉它们。穿越空中的尘烟接近勘兵卫，他这时从地里挖起一大片的楼盘准备扔过来，快速用火箭弹轰击他的头部，他手中的重物会随即掉落。直升机迅速逃离，后面的勘兵卫如同自由女神般挥起了手臂，一道白光袭来，小川剑连忙从直升机上躲避逃生（S、空、S）。

落身到城市废墟中，躲开远处冥想的勘兵卫所发射的光束，这时要从城市废墟中找出一条路来接近勘兵卫。往前有两条路可以选择，左边是穿越废墟，右边是断裂的高速公路。这里选择左边，杀掉几名炮兵攀跳过去，这里的场景以前来过，破开栅门左侧墙壁绕到里面，杀掉栅门内的炮兵。跳到下座天台，用旋风镖引爆油桶清炮兵，飞跃横杆到对面天台，清敌后破开屋子墙壁，拿到忍者刀徽纹。

飞到下座天台，注意高处有炮兵的天桥可以上去，沿着天桥前行到对面建筑，这里满场全是油桶，跑过去破开屋子墙壁，砍碎里面的木箱拿到生命碎片。回到之前的天台，继续前行打一只巨炎魔，继续往前沿着倒塌的铁塔和柱子行进。接下来的敌人可打可不打，快速跳到末端的大楼即可。

接下来再度与变异的巨型勘兵卫战斗，他会使用电和火能量攻击，避开他的冲击波，等他用火的时候用旋风镖灭掉，快速近身打他的头和手，接着他会放射大片的光球，跑得远点很容易避开。等他的护体破掉，受伤便会掉血了，这时他会多出几种攻击方式，双眼会发射光芒，同时还会召唤小兵登场，还会冥想发射光束。将他的血打空后，上前按空格进入终结技（左、A、右、空）。



用直升机上的火箭弹轰击勘兵卫的头部

小川剑被甩到了远处，这时仍要寻路接近勘兵卫。选择走左边的路，跳到对面建筑，破墙进去，进入超忍力视角躲开喷射的蒸汽跑墙上去，用旋风镖灭掉对面建筑的火焰，再用勾爪飞过去。往前跑墙跳到下层平台，穿越满是蒸汽的迷宫，破开箱子后面的两道墙壁，绕到屋后找到秘文石。往前过铁桥到下座建筑，破墙进屋拿枫叶外套。继续走遇到狂暴魔蝇，它临死前会撞倒铁塔接通道路，再往前行不远就能看到勘兵卫了。

当勘兵卫的刀劈下来时，沿着他的刀锋跑过去，接着他的刀会竖直插在地上，沿着刀壁跑上去背跳到高处天台。接下来是与变异巨型勘兵卫的第二度交手，在开始他会用长刀发射火球，很容易躲避，然后又祭出一个符文的围墙将小川剑围在当心，不久他会发射成排的火球下来，迅速用旋风镖清掉符文和火焰，随后是发射闪电或用双眼的光芒攻击。当他的手落下来时就砍手，打掉一定的血量他会把脑袋凑下来，用忍者剑集中打他的头，当血量再降到一定时按QTE（连续空、A、空、左）。

继续战斗，还会触发一次前面的QTE，等将他的血打空后沿着他的刀跑上去，背跳到他的头部按空格施展终结技（左、左、A、左、空、右、空）。终于将变异的勘兵卫击倒，落身于一片剑林中，躲避突如其来的攻击（S），接着游戏的最终Boss小川勘兵卫的本尊登场了。

和他是纯粹的冷兵器格斗，用鼠标右键格挡，左键用忍者刀攻击，将他的血打空后上前按空格进入终结技（左、右、右）。小川剑手中的忍者刀贯穿了勘兵卫的胸膛，勘兵卫临死前露出欣慰的笑容，说道：“儿子，你已完成了你的使命……”

小川剑逃出剑林，这时东京的上空露出多日来的第一抹阳光。P

职业进化足球 2010



精品	总评 8.1
制作	Konami
发行	Konami
类型	体育竞技
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.0
上手精通 Difficulty	9.0
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	8.5
创新 Athletics	7.0
竞技性 Story	8.0

■晶合实验室 搅和剩手、头球打人

技术篇：五招打造技术流

在开始下面的正文之前，得先从整体上来简单地说一说PES2010。毫无疑问，KONAMI在本作中体现出了一定改革的决心，但是这次的改革也并不彻底。首先要肯定的是，前作中凭借技术、速度和敏捷出色的强力球员可以一人挑一队"无双足球"现象，在本作中算是得到了一定程度的遏制。但是，PES2010中球员的身体在运动时惯性大大强化，虽说进攻队员因此很难像以前那样去随意加速突破，但防守队员也可能因为一不小心在加速跑中判断防守方向错误，从而导致被进攻球员轻易甩开。所以总的来说，PES2010依旧是一款有利于进攻方的足球游戏，为了针对更强势进攻方，游戏中最有效的防守方式是——准确而无情的铲断。想必很多温和派的玩家都对本作裁判的判罚方式早已无语了，增强铲球判定再加上放宽判罚尺度，以此来平衡防守和进攻绝不是最好的解决办法，KONAMI前面要走的路还很长。当然，也有些向来坚持强硬派打法的玩家会暗自偷笑，比如著名的"支撑腿毁灭者"……

好了，评论就到此为止，笔者一向是个喜好技术流打法的玩家，伟大的英格兰已故教练布莱恩·克拉夫（Brian Clough）曾经如此说："如果上帝想要我们在空中踢足球，那么他会把草坪放上天。"对于足球来说，地面传切配合无疑要比长传冲吊的打法更具观赏性，尽管在PES2010中坚持带球会面临支撑腿被毁灭的危险，不过持之以恒地锻炼，还是能找出一些有效的带球技巧和套路来的。下面就来介绍几个笔者在地面进攻中常用的带球方式，与各位实况玩家共同切磋，欢迎大家指正。（注：下文中提到的操作技巧在游戏中按下暂停键后都可以调出相关介绍菜单来查看。）

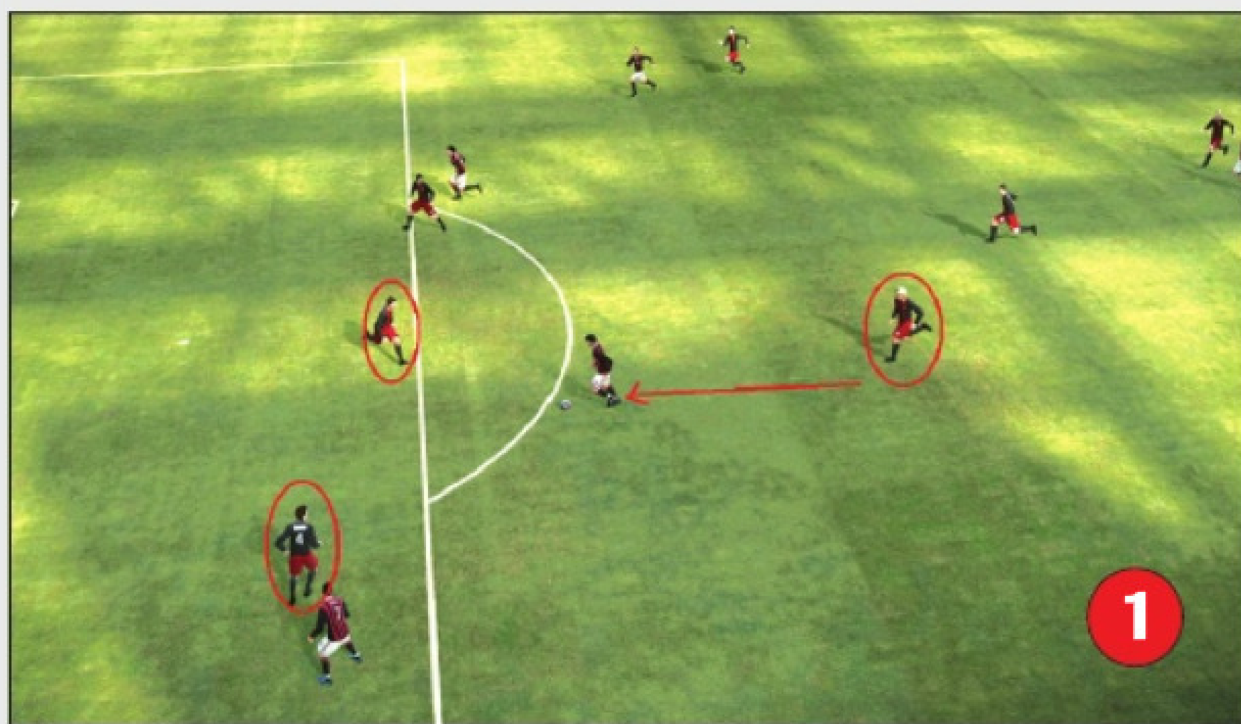
第1招：上级者向的虚跨变向

虚跨变向是电脑最喜欢使用的过人技术之一，只有带球精度在80以上的球员才能使用。这一招在判定上颇有点像前作中的假射过人，防守球员都会有短暂的硬直时间。从理论上来说，如果你能随心所欲地使用虚跨变向，那么重现"无双足球"的华丽也不是不可能。但有两个问题，一是虚跨变向不能接在加速带球后使用，这导致使用这个技巧时会降低前进速度；二是这招的输入方法比较麻烦，手指动得慢很容易误操作（使用手柄十字键的情况下）。虽然有些操作上的缺陷，但正是因为如此，才避免了虚跨变向没有变成前作中假射那样IMBA的技巧。在一些特定情况下，虚跨变向依然有很高的实用价值，参照下页图1～图4，我们来看一个实例：当进攻队员持球前进，对方防守球员没有快速上前围抢而是后退保持防守距离，在接近禁区时防守队员开始上抢，在这个时机用虚跨变向扣球晃过他，进入到本作中的最佳射门区域之一，再抽射破门。

（注："上级者向"意为有经验的高手。）

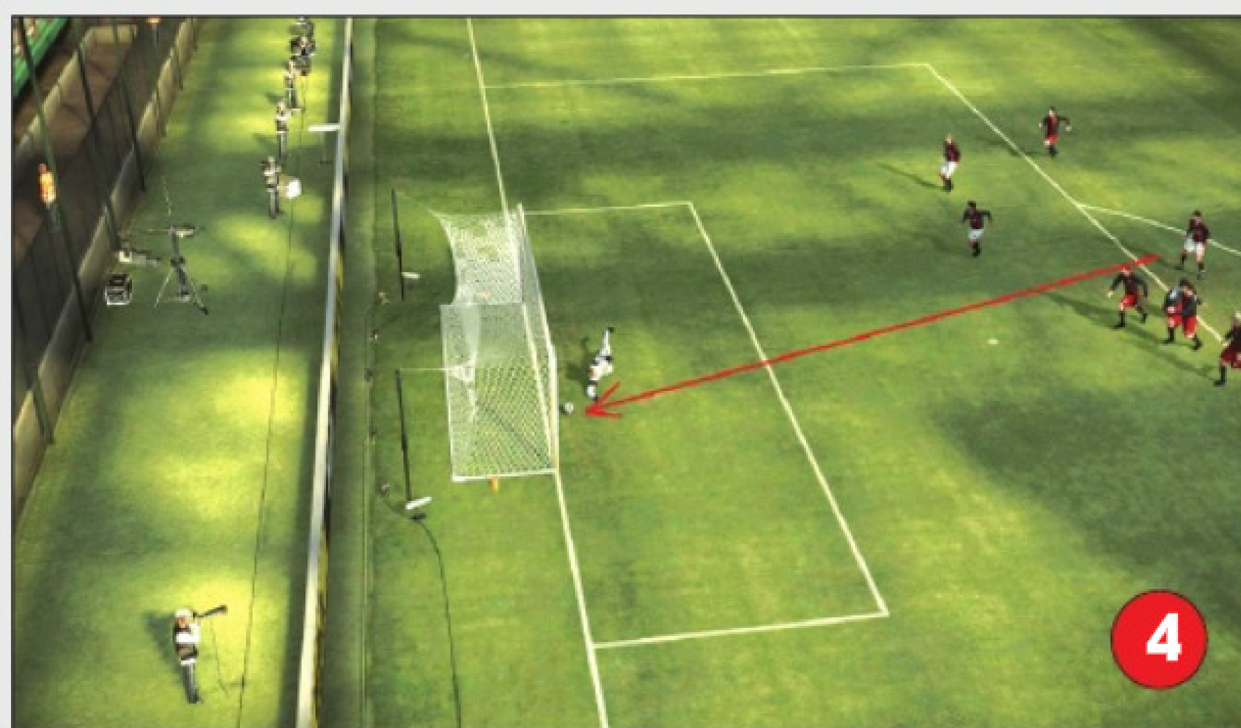
对电脑实用度：★★★

玩家对战实用度：★★☆


进攻队员靠近禁区，此时应该怎么处理？如果向左突破，很可能陷入到三个防守队员（红圈）的重重包围中去


立刻使用虚跨变向吧，注意与正前方的防守队员保持一定距离！此刻可以注意到左前方原本在防守前锋的对方后卫（红圈）果然上来逼围了


成功甩开后卫两个身位，在对手陷入硬直的时候（红圈）已经进入最佳的直接射门区域


大力射门，在这个区域射近角和远角皆有极高命中率，记得按方向

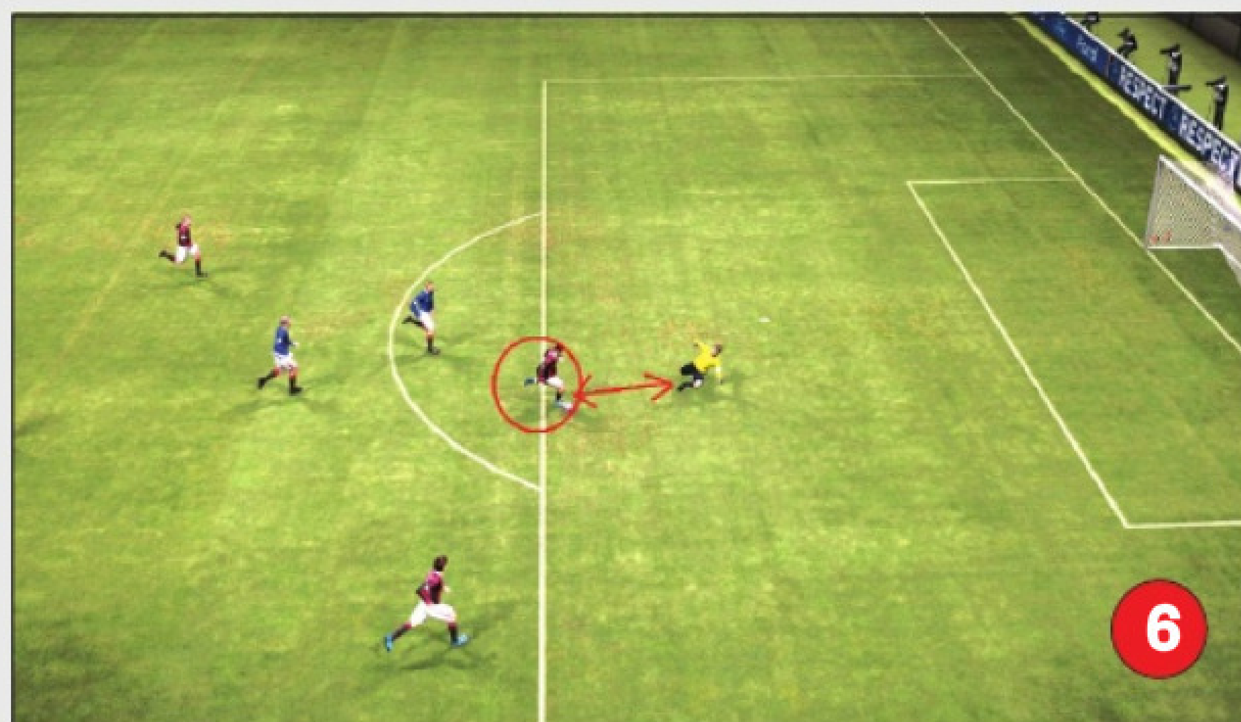
第2招：重新认识假射

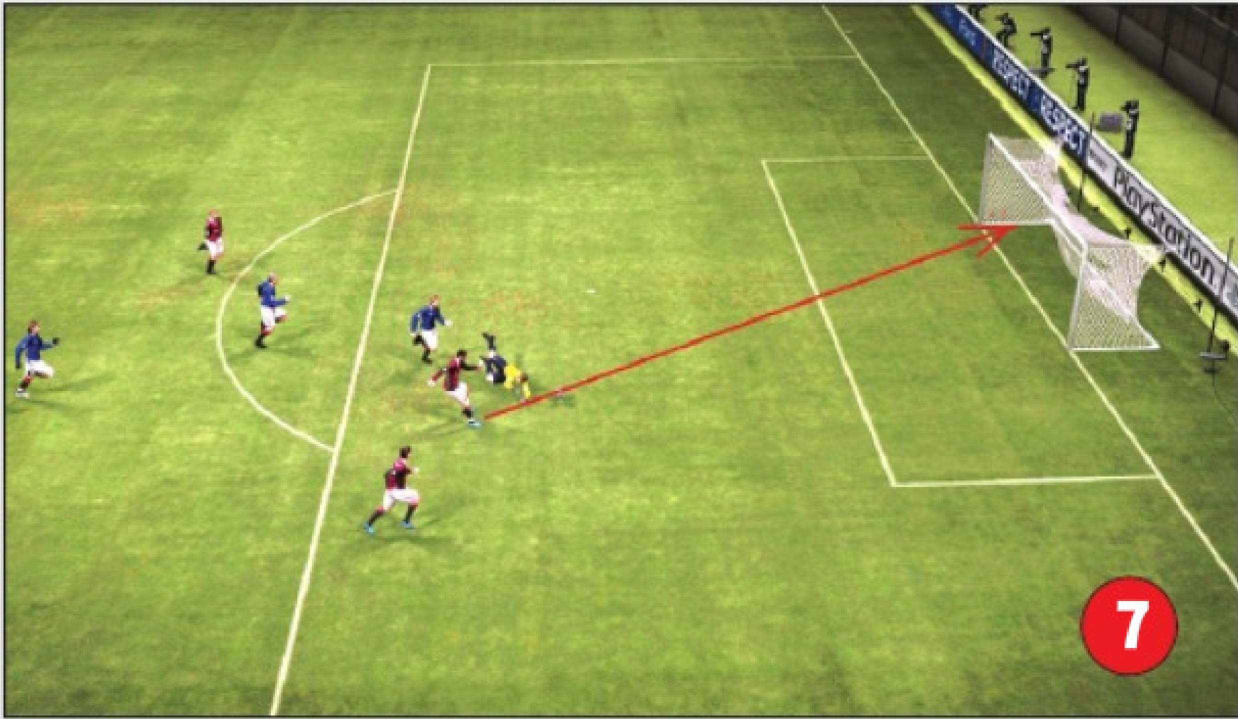
PES2008中的后撤步拉球，PES2009中的假射，这些都曾是大杀器一般的技巧。按照KONAMI的惯例，在新的作品中必然会削弱这个、增强那个来制造新鲜感，所以本作中假射被大幅削弱也是理所当然的。这个削弱的主要表现是在一般情况下防守队员面对假射几乎不会有任何被骗的硬直时间，如果硬要以比较直观的数值来表达的话，笔者认为相比前作假射至少削弱了60%以上！不过，由于假射的操作方法没有变化，对熟悉前作假射的玩家来说依然有其使用价值。一是单刀球假射晃守门员，更隐蔽的动作都可以将其晃倒后打空门，需要注意的是相比前作需要保持一定的距离做动作，由于本作中防守队员的可控制面积变大，距离太近会被其将球破坏（如图5～图7）。另外，将假射结合在高速带球中依然可以起到很好的效果——诀窍是“提前输入”。打过“街霸”的朋友都能体会，桑吉尔夫的旋风大坐输入方法繁琐，如果在跳跃在空中时就提前输入旋转一圈的指令，在落地时即可立刻逮住对手进行“大坐”。假射同样如此，在高速趟球中快速输入“射门→短传”的指令，在球再度与脚结合时球员立刻自动做出假射动作，此时跟着贴身高速奔跑的防守球员很可能被晃倒在地（如下页图8～图14）。至于在禁区外普通状态下，最好还是不要随便用假射了。总而言之，无论是虚跨变向还是变向，最重要的一点都是“出其不意”！

对电脑实用度：★★★

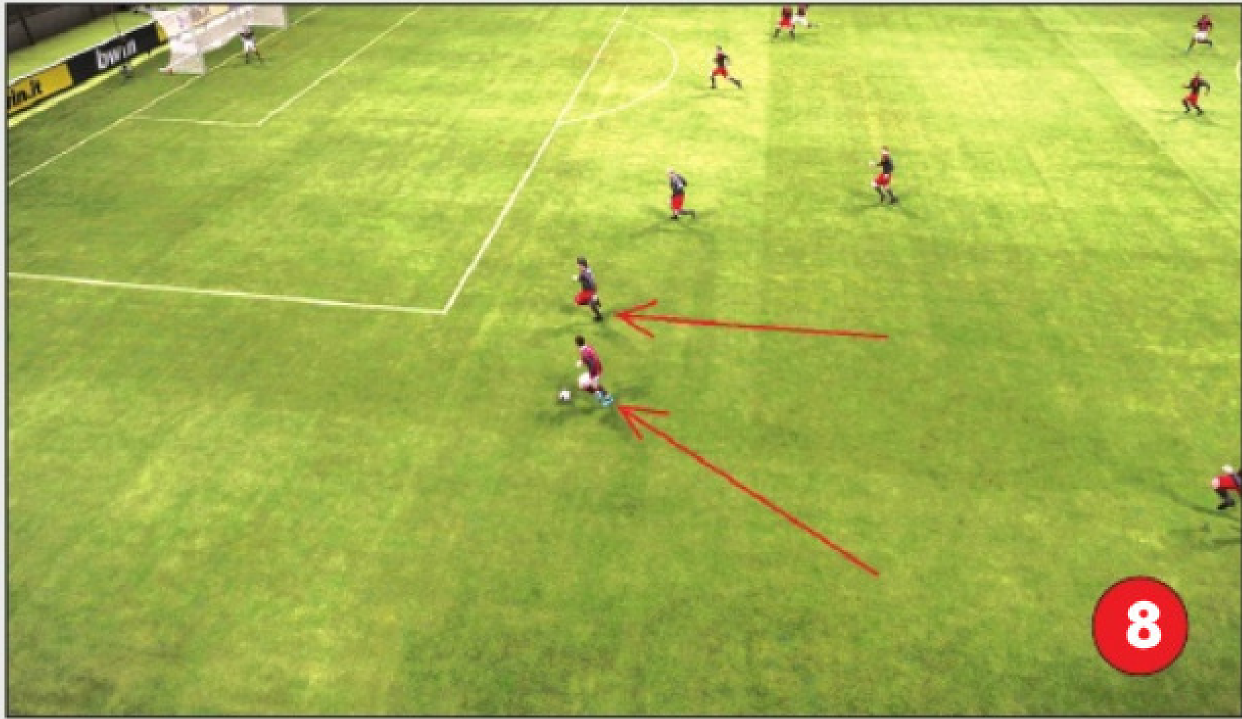
玩家对战实用度：★★★


帕托突破形成单刀，守门员出击，准备用假射晃过他吧

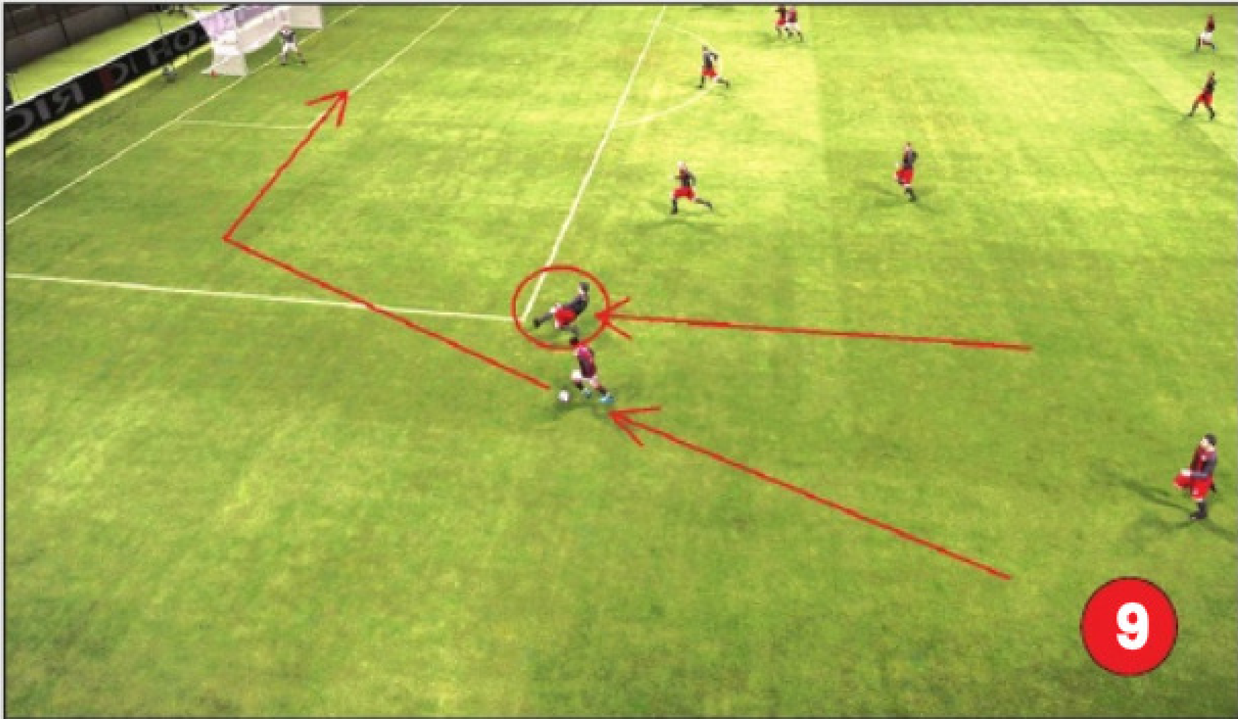

帕托做很隐蔽的假射动作，守门员被晃倒，重要的是要保持一定的距离作假动作



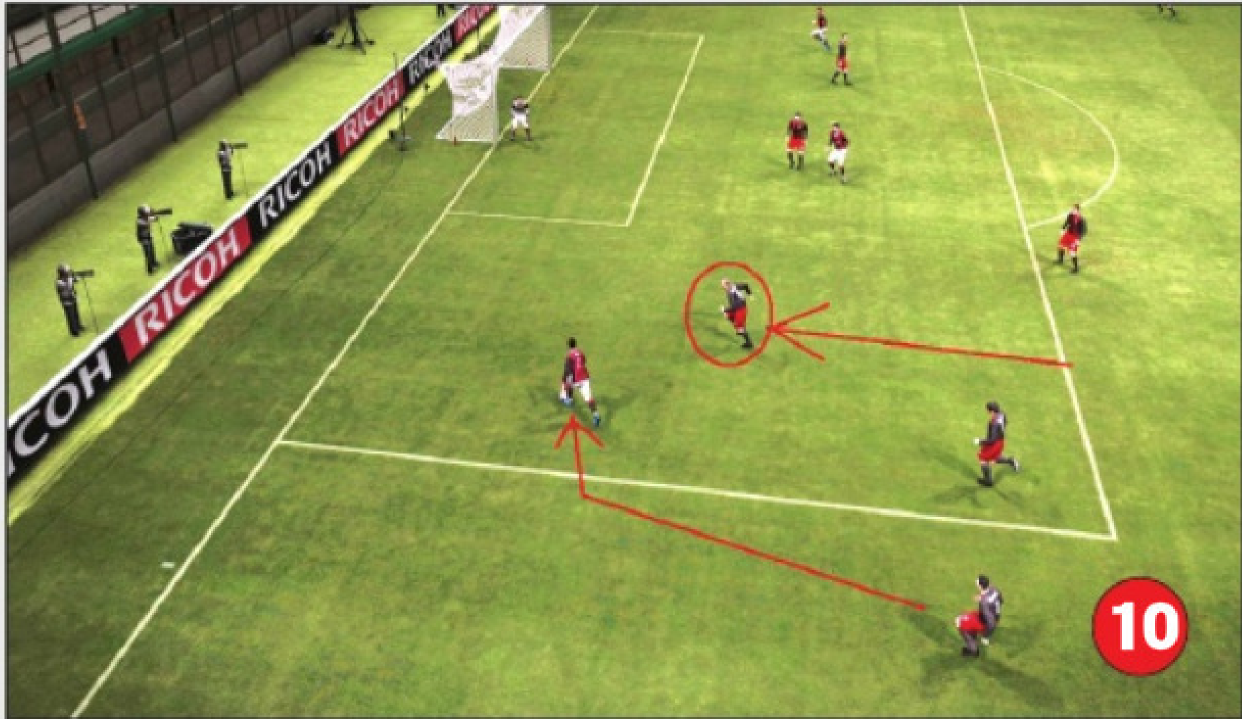
接下来射空门就水到渠成的事了，对战时选择把球带进球门会给对手造成很大打击吧……



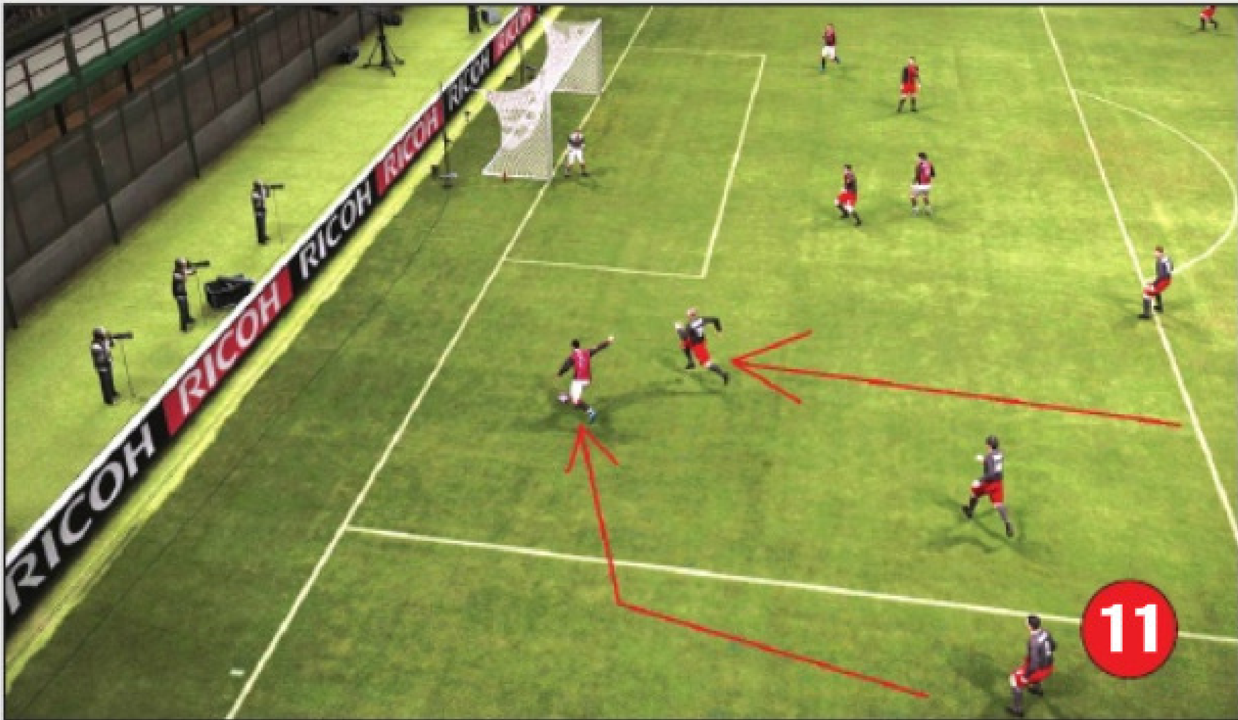
另一个假射的用法，还是帕托，在边路带球，路线稍微向中路靠拢。注意，在奔跑中球离开脚时就提前输入假射指令！



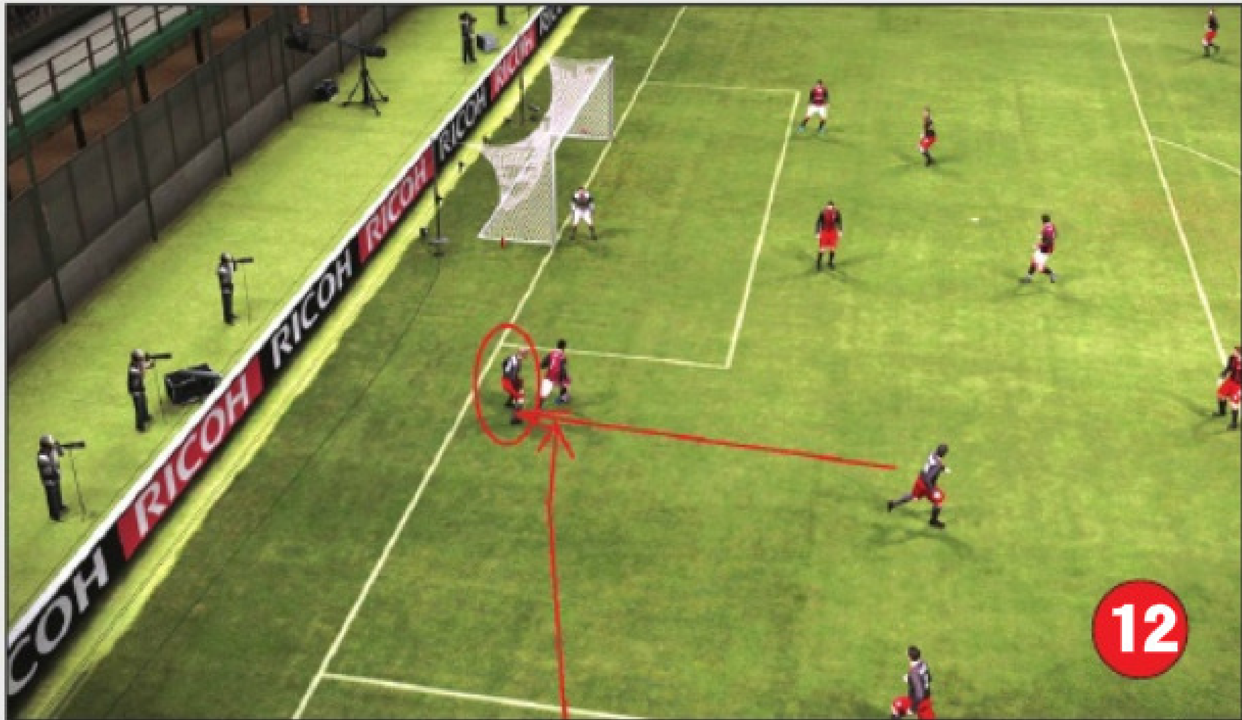
球沾脚时已经自动做出假射动作，红圈里的边后卫被晃倒在地，此时可以选择带球内切了



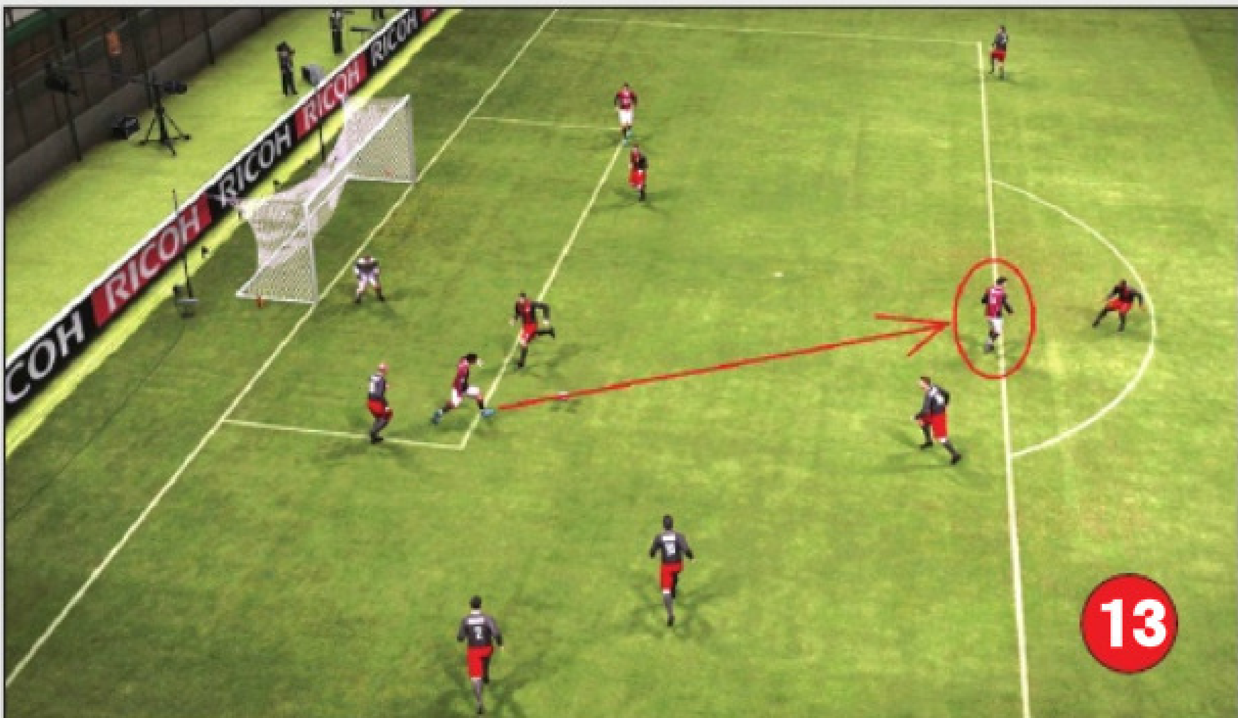
接下来对付红圈里的中后卫，在内切高速带球的途中依然提前输入假射指令，注意距离！



自动做出假射动作，由于已经在禁区里，中后卫倒是没被骗铲球，但他却失掉了奔跑重心



做完假动作依然内切，红圈内那个中后卫却傻乎乎地刹不住脚跑到了边线，只能眼睁睁看着被突破了



还想过人吗？还是传给中路接应的前腰队友吧



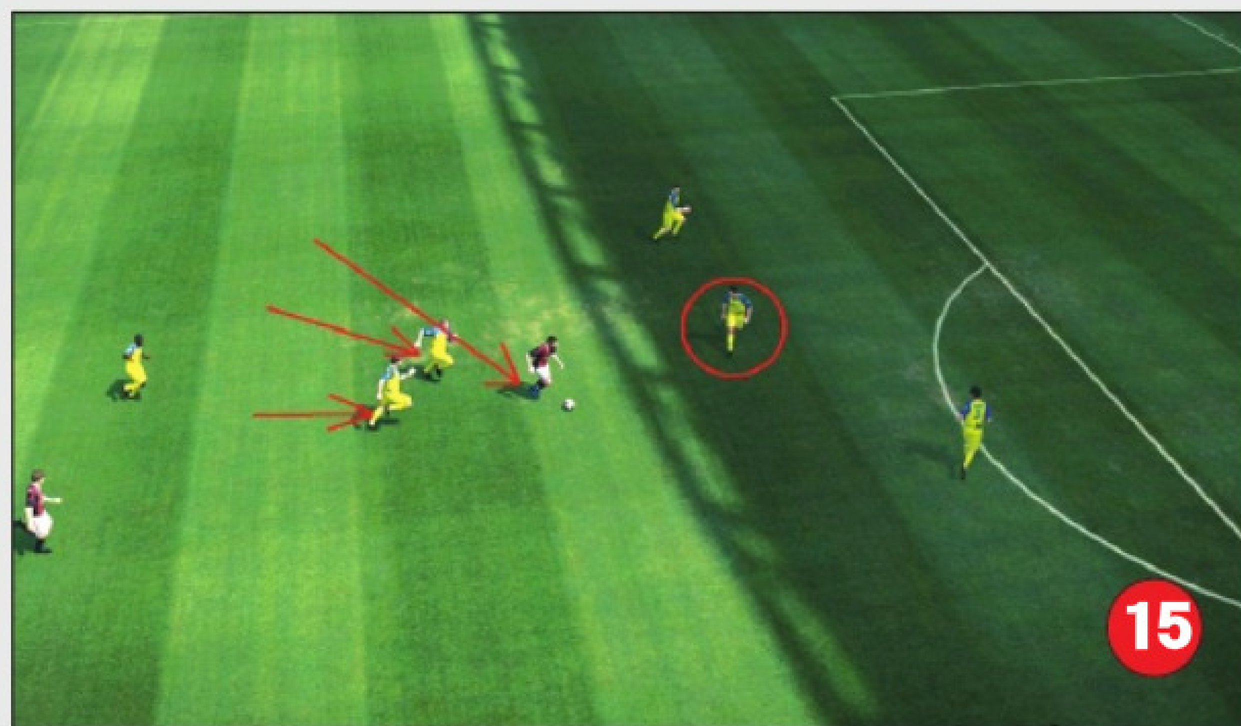
最后在理想区域完成射门吧！

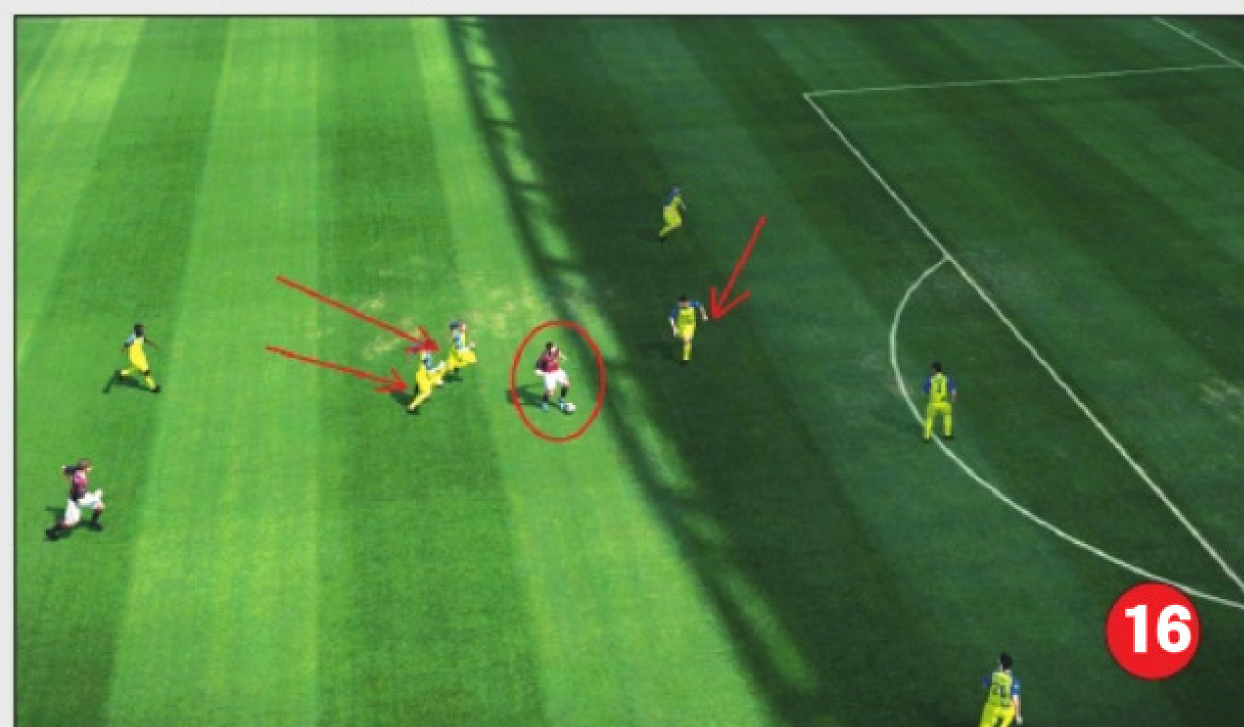
第3招：效果奇佳的假停急进

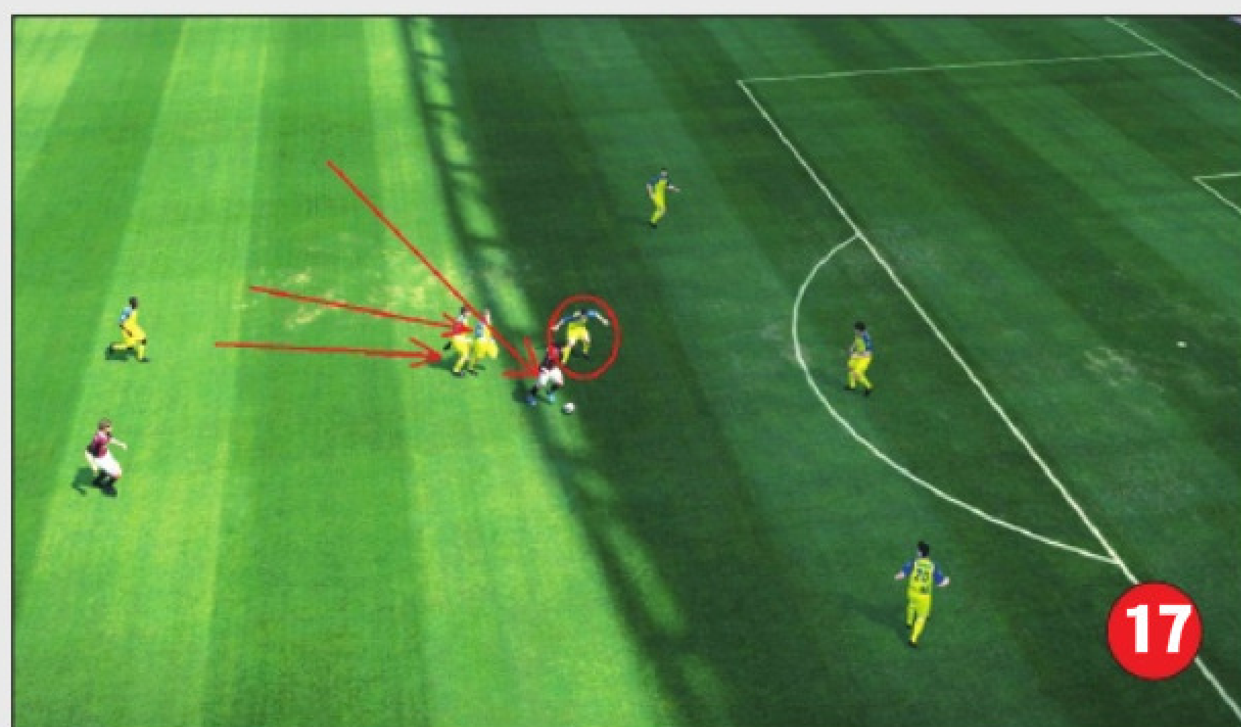
假停急进是本作中操作很简单同时效果很好的一个带球方式。严格来说，这招甚至不能算是一个技巧，因为只要你不是那种喜欢一味按住加速键狂奔的玩家，都会时不时地用出假停急进的假动作来。使用假停急进的诀窍在于用惯性来欺骗防守队员，操作方式很简单，在加速跑趟球过程中，球与脚结合的瞬间轻点R1（加速）键后再按住，球员就会做出仿佛要停球，但又瞬间快速冲刺的动作。防守队员会被假装停球的动作（甚至可以说是一个暗示）所迷惑，一旦停下加速的防守跑动，等到再启动就已经被进攻队员甩开几个身位了（如图15～图17）。效果奇佳的假停急进可能正是KONAMI为那些喜欢按住加速键不放的狂奔派玩家准备的——看，只需要轻轻松开加速键这么一下，就可以给你带来想象不到的效果！

对电脑实用度：★★★☆

玩家对战实用度：★★★☆


帕托斜向杀奔禁区，此时若减速身后两个防守球员会逼上来，而如果加速突破的话，首先要解决的问题是正面上抢的红圈内的后卫


非常隐蔽的假停，其实只是个腿部动作，而全身依然在高速奔跑，注意一定要衔接在高速带球跑的过程中

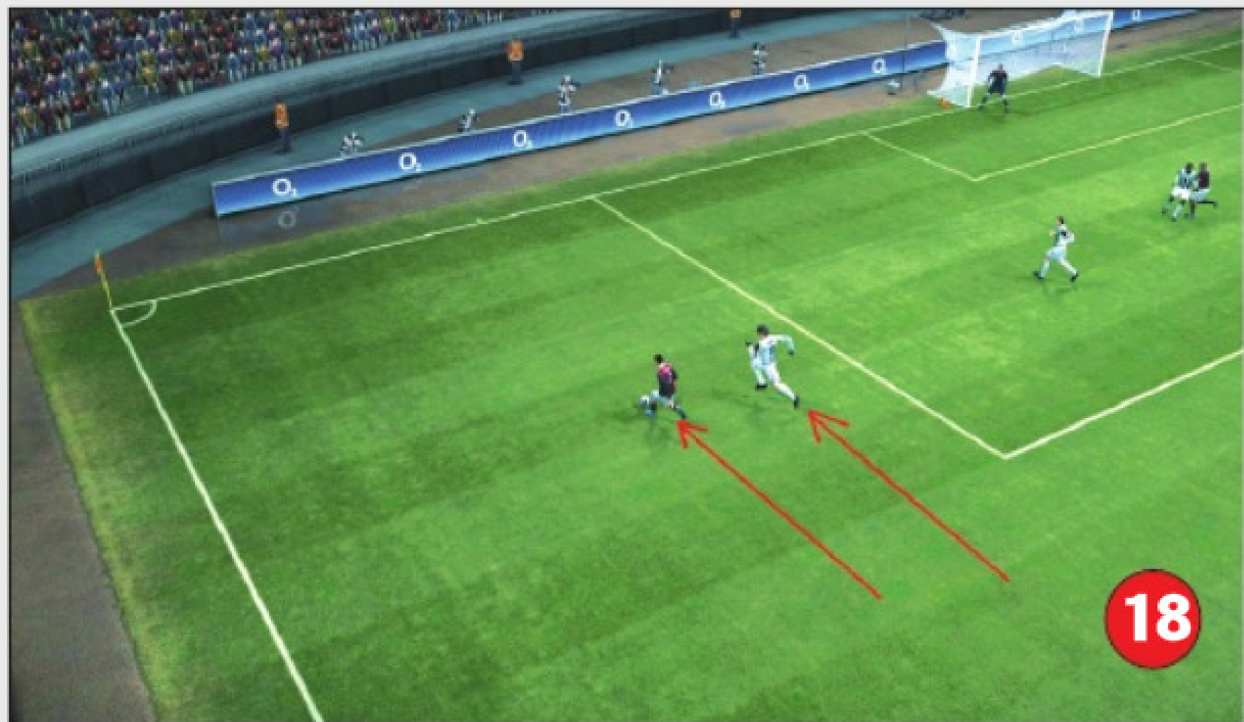

再突然加速，注意看前方红圈里那个后卫因为刚才的假停动作已经站住了，此时帕托再加速跑，对方因为重心变化已经无法同样迅速跟上，而身后那两个后卫的位置也因此发生了变化，一下轻松摆脱了3个防守球员

第4招：降低重心的急停变向

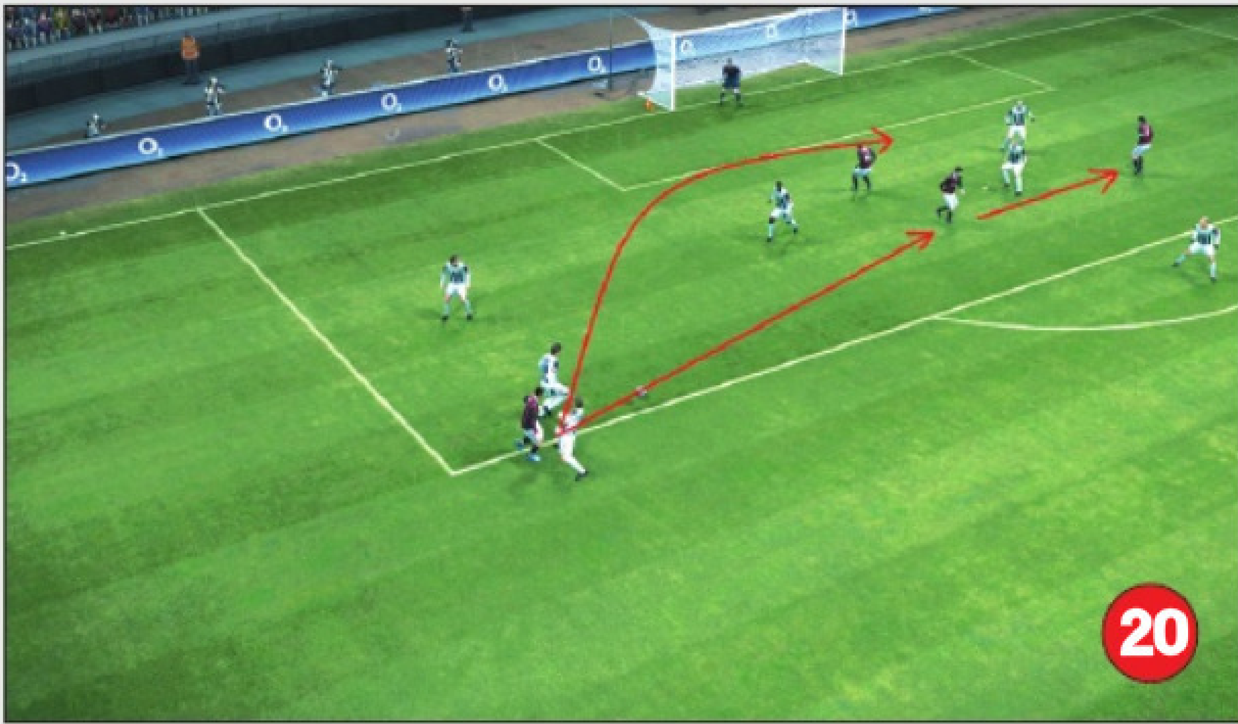
由于PES2010中奔跑的惯性比较大，普通的急停变向也可以很轻易地甩开对手。但是降低重心的急停变向（配合R2键使出）好在哪儿呢？最大的好处就在于在停球瞬间将进攻球员的面对方向调整为面向球门方向了，这样在停球瞬间可以更方便地让球员观察到中间队友的跑位，从而更准确地短传中路。同时，在任何一次防守队员高速奔跑贴身逼抢时，只要对方与我方持球队员基本处于平行奔跑的位置，降低重心的急停变向都可以完全甩开他，并寻找到新的带球或者传球线路。以图18～图23为例，来看一个非常常用的边路降低重心急停变向，并短传中路接应射门成功的套路。这个套路成功率很高。如果对手预判到你的变相路线并提前停跑准备断传球路线，则可以在停球后继续加速按照原定路线下底，这样可以轻松晃开对手重心，最后内切、传中、射门。注意，如果能来到大禁区的边缘，就已经看到了进球的可能！

对电脑实用度：★★★★

玩家对战实用度：★★★★


帕托在边后卫的紧追下沿边路冲到大禁区侧，注意降低重心急停适合敏捷而又具备一定带球技巧的球员来使用


降低重心的急停后帕托自动调整为面向球门了，方便内切或者用短传传中，注意，不要下得太靠底线停球，在这个位置还有停球后继续下底甩开后卫的选择



传球到禁区禁区内，中间的亨特拉尔上来接应，对手如果熟悉了这样的线路也可以选择让亨特拉尔不停球直接磕给右侧的队友，或者让帕托起高球



射术较好的前锋接应到球后可以不用转身，有空间就直接打门



当然也有另外一个选择，比如图中西豆腐接球，对他的左脚射门不是很信任的话，可以选择转身横带



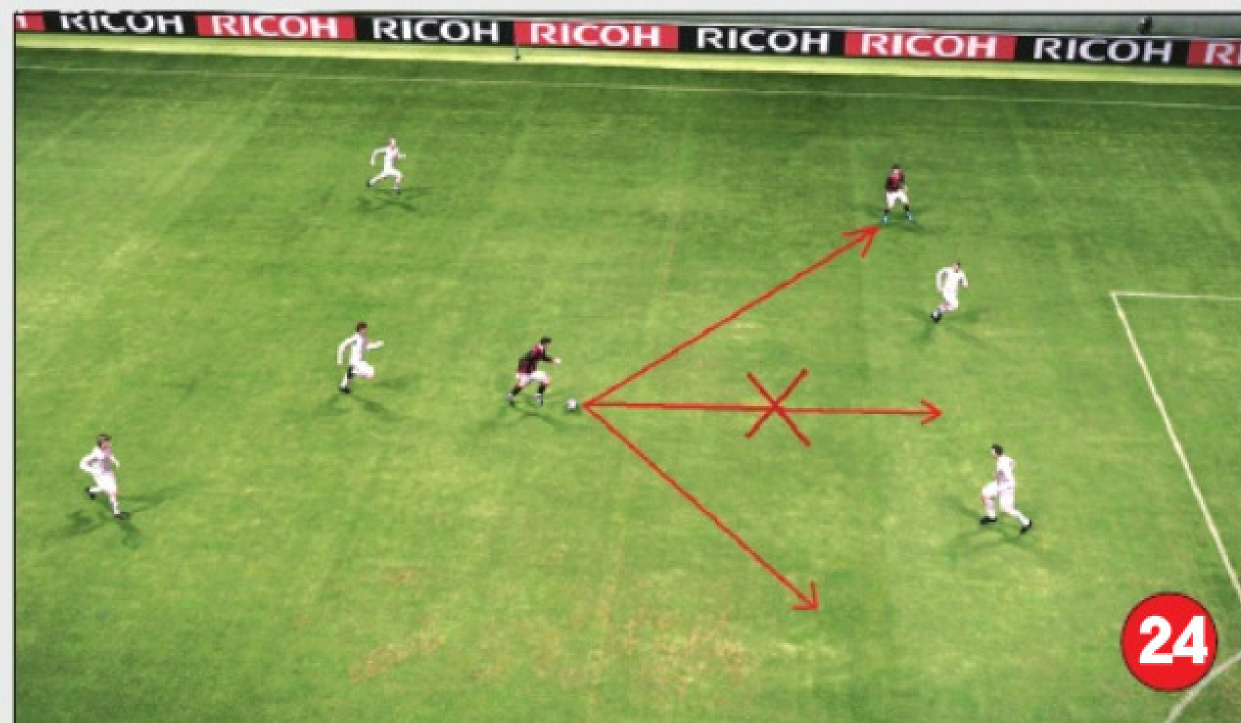
不要看守门员已经站在球门这个角上，可在这个区域擅长右脚的球员大力射门成功率极高！

第5招：永远的横拨

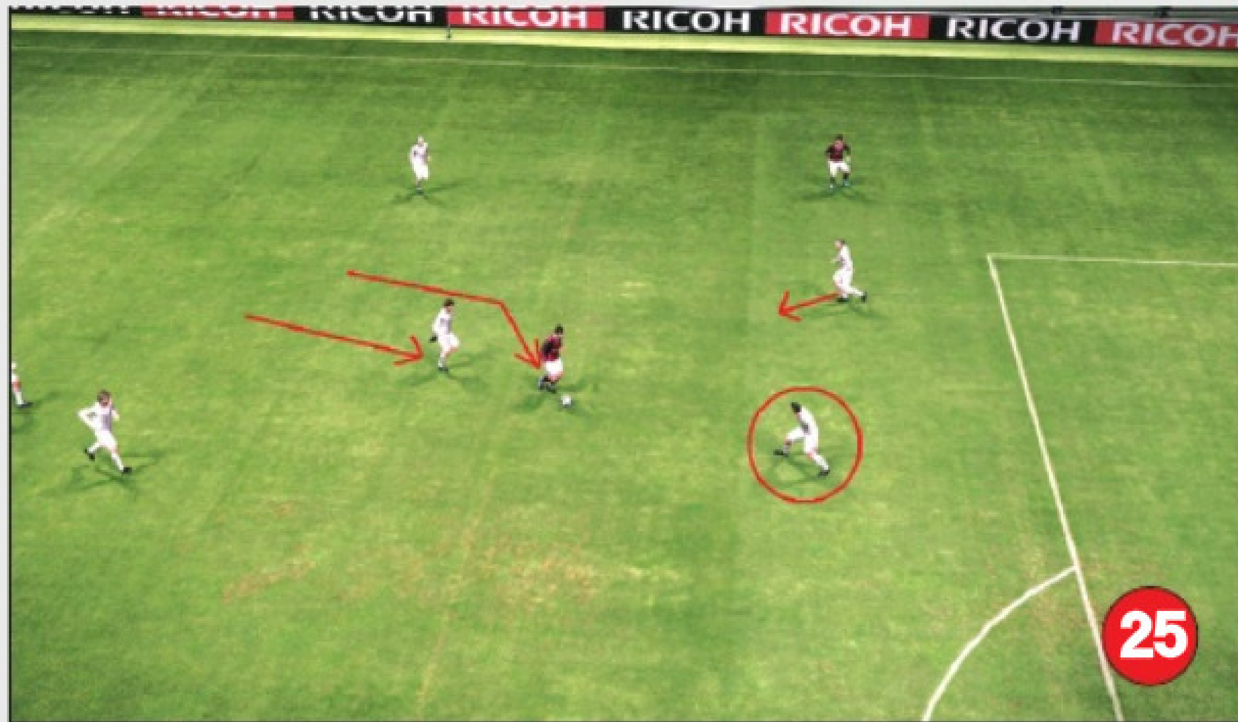
如果说要找一个最近几作PES中一直存在的强力盘带技巧，那毫无疑问是横拨了。横拨很简单，在带球前进过程中按90度方向就可以了，集护球与过人为一体，横拨后可传可带。由于横拨的操作非常简单，如果运用得当，防守队员将毫无办法。横拨通常用于下底内切后的过人，可谓拨一下海阔天空，使用这招最关键的一点在于观察与防守队员的距离，太近了就用不了了，只要保持一个身位就可以拨，如果保持两三个身位，一拨之后如果防守球员跟着变向，可以利用剩下的空间再次直接变向将其甩开（如图24～图28）。

对电脑实用度：★★★★

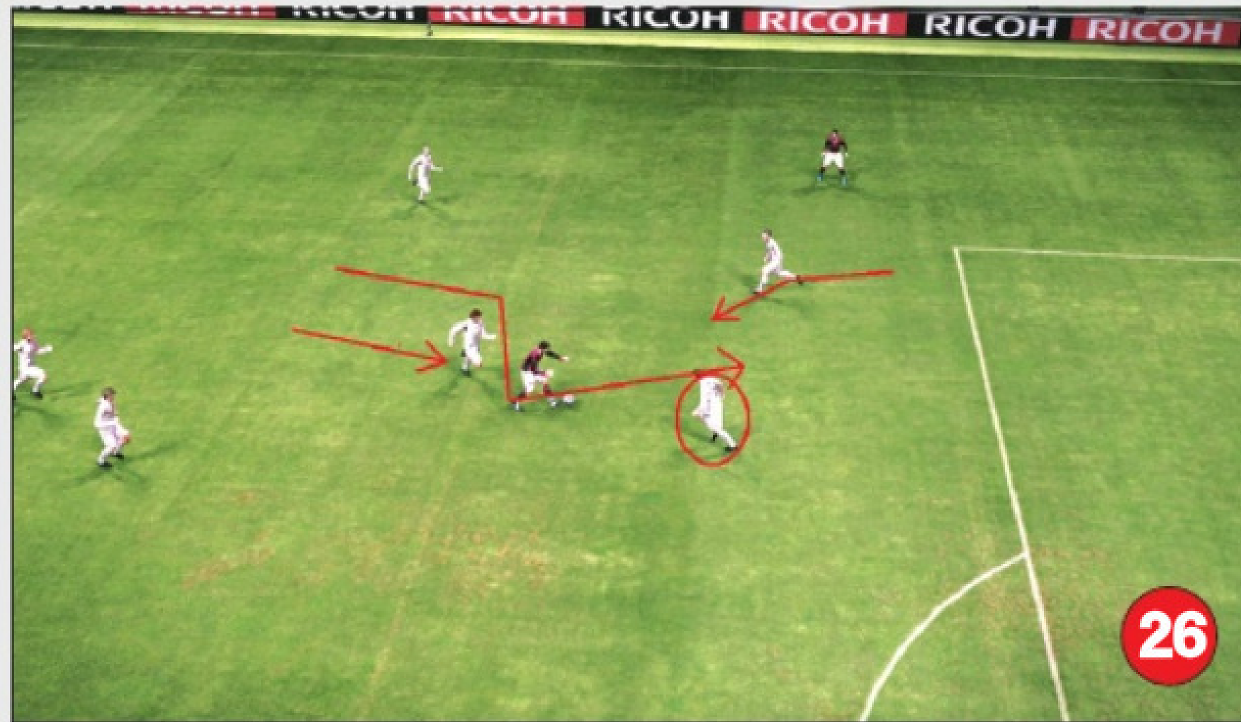
玩家对战实用度：★★★★☆



进攻球员带球从中路偏左侧突向禁区，此时无非三种选择，直塞球给边路前锋，向前和向中路直接突破，无论如何，没有方向变化想纯靠身体向前挤出空隙来是绝不可取的！



假装向中路走，做出一个小小的变向，注意，边路的后卫发现你要突破而不是传球，开始放弃盯前锋逼抢上来，而红圈内的后卫因为进攻球员的的变向而变化了身体重心



突然做出向左前方的横拨，注意和对方后卫保持的距离，左前方的后卫很远无需担心，而最关键的正前方红圈内后卫已经失掉了防守重心，等同于不存在了



在一个简单的变向再加横移后加速突破形成单刀，看看红圈内那个后卫因为失掉重心还在发傻。一个比较复杂的局面就这么解决了，试想如果强行突破不变向的话会陷入怎样的包夹防守中去呢？

接下来的问题很简单，单刀球推射远角

其实说到带球，最关键的一点是观察对手的动作再决定自己怎么做。如果你能根据防守队员的跑动方向和与其保持的距离来决定怎么带球，即便是最简的横拨也可以大杀四方；如果你的主要注意力放在自己操作的球员身上，那么即便耍尽了花样也难以将对手甩开。举个例子，如果你的正面就是防守队员，使用假停急进无疑会直接把球带到对方身上去，但如果防守队员从侧面杀来，一个假停令他做出防守动作，再急进就可以将其甩开了。记住，“带球成功的根本原因在于对手”——学会观察对手，利用他的运动惯性甩开他，才能真正地带好球。

最后，如果还有第6招的话，我想应该是“忘掉前面学会的5招，不要让任何一招成为习惯”。任何带球方式一旦成为习惯，就很容易被对手识破，多采用变化，避免使用同一套路才有机会赢得胜利。



大师联赛篇

PES2010的大师联赛（Master League，以下简称为ML）是近几年来改变最大的一次，延续自PS2时代的老三样：烂队起家、转会规则以及球员成长大多有了翻天覆地的变化。

以往无论你选择哪支球队起家，如果选用了PES默认的“老弱病残”就只能从D2联赛打起。现在的选择是，你将默认带领一支由真实球员组成的阵容开始赛季。在选队界面按Y键也能选用PES原创球员，区别是如果使用PES联队等弱队，会默认进入D2联赛，但如果选用豪门却会出现在D1。

转会规则的变化十分有趣。我们都知道，在前几年的ML中，由于引入球员忠诚度的属性，豪门球队的当家球员往往面对你砸出的数万PES点数也心如磐石。但随着C罗屡屡向皇马暗送秋波、卡卡意外转会离开米兰，大概PES制作团队也认识到这种设计不合时宜，低下的转会频率也降低了ML的主要乐趣。转会规则的改变更加向FM游戏靠拢，现在你可以自己在转会市场确定感兴趣的目标，也需要亲自和对方俱乐部讨价还价，但主要的情报搜集工作需要交由球探完成。

球员的成长将不再列出“诞生”直到退役的明确曲线，只显示未来一年内的趋势，如何出妖人需要你自己根据球探的报告去判断。关于球员成长曲线、青年队员培养、收支平衡等问题也将是下文的重点。

联赛开始

进入ML模式，首先出现的是开始设置（Initial Settings）菜单。在此除了选择联赛、球队、联赛规模之外，还有一些小细节需要调整。如：积分规则，同分情况下先比较净胜球还是胜负关系；停赛设置，多少张红黄牌停赛，等等。另外，常规设置下（General Settings）的“转会”（Negotiations）选项有两个选择：球探处理（Leave to



焕然一新的大师联赛界面，到了冬天还会飘雪

the Scout）和直接转会（Negotiate Directly）。选择球探处理的话，你只需要向球探提供需要球员的位置和特点，由他为你挑选合适人选；选择直接转会则与前作类似，通过不同条件的搜索找到转会目标，然后亲自和对方球会讨价还价。此处强烈建议直接转会，下文会详细分析利弊。

赛季开始，首先闪出赞助商列表。这些赞助商你大可照单全收，毕竟赞助费多多益善。需要分辨的是，有的赞助商只是给钱，如比利时航空（Belgian Airline）每年赞助434万欧元，主场赢球追加20万，没有附加条件；有的赞助商在一定资金赞助基础上，还有额外奖励，条件诸如多少场连胜、连续不败，等等；也有些赞助商脾气古怪，要求你单赛季至少获胜10场主场比赛，或某某重要球员留在队中，否则合同取消。总之，保证你的战绩，伺候好这些大爷，才有白花花的银子用。

由于PES点数取消，所有赞助都是用真实货币结算的。一路设置下来，加上你的球迷俱乐部的收入，就会得到本赛季的初始资金。球队不同，差别很大。如选择真实球员组成的巴塞罗那，账面上有2亿欧元；选择老贝的AC米兰，只有8000万；D2的烂队，只有300万启动资金……当然，球队资金是和球员工资成正比的，2亿欧元见底的速度不见得比300万更慢。

主菜单

进入大师联赛主菜单你会看到与以往不同的3个轮转菜单：俱乐部机构（Club House）、球场巡礼（Stadium Walk）和球队办公室（Team Office），菜单每项之下还有子项，供玩家进行详细设置。其中球场巡礼中列出的是基本选项，用来调整设置、进入下一周等，和前作功能相同，需要重点关注的是俱乐部机构和球队办公室。

俱乐部机构

这里的选项供你调整俱乐部一线队、青年队阵容，调整训练侧重点，以及查看参加的各类比赛的成绩。

1.游戏部署（Game Plan）

和友谊赛相同，不再赘述，记得把你新签来的球员放进主力阵容。

2.训练（Training）

训练菜单和前作有所不同。前作的训练平时用来调整球员状态，赛季间歇期可以设置重点项目进行强化练习。PES2010的训练只用于强化练习，方法有所不同。第一种训练称为“集中点数分配”（Focus Piont Allocation），进入菜单后可以看到，每名球员都拥有既定数目的训练点数（Focus Piont，共22点），可投入到射门、传球、带球、防守、体能和守门6项当中，每项最高投入6点。你可以根据自己的喜好让他偏重某几项的训练。例如，要增强梅西的进攻能力，就减少他在防守上的点数，投入到和进攻相关的带球、传球以及弥补体力不足的体能上（这种简略的训练项目也会造成困扰，例如你想练身体平衡性可能找不到对应的项目。一般认为平衡和防守有关，因此调整前不要想当然地把防守的数值直接清零）。这样比赛后球员经验点和数值只在以上项目上增长（但只有年轻球员数值会迅猛增长，老将只在欧战中得到经验点）。第二种训练称为“专项训练”（Specialist Training），是与PES2010的新特性结合的，分为两类：位置训练（Position），让球员可以担任更多位置，数值不再因担任不擅长的位置而大幅下降（每个位置一视同仁，均花费200万欧元，10周后练成）；技能卡片（Skill Card），让球员掌握更多的特技（每个卡片花费100万欧元，8周后练成）。以上两类能力与其说要通过训练，不如说是花钱买来的，而且不能立竿见影，前几个赛季还是少用为妙。



赛季初是老将选择退役的高发时段，频繁SL可以延长他们的运动生命

3.比赛情况（Tournament Information）

查看你参与的所有比赛的详细统计。世界俱乐部排名重新回归，并增加了五大联赛排名（在游戏内决定欧冠和欧洲联赛的席位数）。

4.青年队（Youth Team）

这是个新增项目，显示青年队球员的详情。青年队球员共10名，看到顺眼的可直接签约，到转会窗口时补充到一线队，赛季结束后会重新“刷新”（未签约球员会直接消失，刷出10名新人）。当然，第一个赛季初始的10名青年球员名字看着眼熟，能力十分低下，还看不到成长曲线。你最好不必理会这些废柴，等他们到季末自动消失，然后拼人品，等待队中刷出好用又便宜、十五六岁就数值90+的妖人。

5.球队情况（Team Info）

查看其他球队详细数据。



比赛之后，老将的数值不涨反降，多打打欧冠可以让他们老得慢一些

球队办公室

查看日程表、转会详情、赞助商和收入预期。

1.日程表（Calendar）

完整日程表，包括联赛、杯赛、欧冠、国际比赛日和转会窗口。

2.我的球队（My Team）

与青年队界面相同，显示一线队球员的所有数据，也可以查看档案中的教练评语，或把球员放入租借、转会清单。

3.转会（Negotiations）

新作的转会变化很大。首先，转会协议在赛季中随时可以达成，不必等到转会窗口集中谈判。在转会菜单下的球员搜索（Player Search）选项中，增加了球探推荐（Scout Recommendations）一项，你可以按位置或球员风格、发展潜力等条件向球探提出需求，球探立刻列出世界范围内所有适合的球员，此时选择一名球员，就可以将他加入球探列表（Scout List）。返回上级，球探列表可以进入了，但此时还不能直接和球员接触，相反，球探每周会在这个列表中向你呈送该名球员的考察报告。如果你在ML开始时选择把转会交给球探，那么球探会根据球队的资金状况决定签约球员，一切都不用你过问；如果你开始时选择自主转会，那么等上三四周后，如果谈判没有直接破裂，那么球探会提醒你可以向球员报价了（但主要租借和转会两种方式，不能像以前一样交换球员了）。此时，就进入了我们一直很熟悉的讨价还价的阶段。

4.赞助商列表（Sponsor List）

提醒你不要忘记赞助协议的条款。

5.运营支出（Operating Costs）

这里会列出每赛季教练组的工资、维持青年队和球迷俱乐部方面的花费。每个项目的支出分为5级，级别越高花费越大，当然你得到的回报也越多。如投入青年队的费用越高，越可能培养出妖人；投入球探的费用越高，则球探报告更详尽（如果早日得到球员的详细数值）。同理，在教练组里，最好的体能教练能让你的球队应付三线作战，更好的队医能让你的球员很少受伤。每支球队默认的运营支出不同，顶级豪门一般都设为4或5级，按球队水平递减。你可以按照球队状况自定义每个岗位的工资级别，但只能在赛季初变更。

6.收入预期（Expected Earning）

收入预期反映了球队的经济状况，列出球队资金减去运营支出和球员工资、转会费之后的盈余，避免你因为俱乐部亏损而被迫甩卖球员甚至Game Over，大肆买人之前还是掂量一下比较好。

完整赛季

上文我们已经介绍了ML中3个选择菜单的功能，但在一个完整的赛季里你需要操心更多：

1.资金状况

前面我们已经提到了2亿欧元的使用问题。对原创球员组成的球队来说，冬季转会是一个好机会，仍旧可以像前几年一样，大笔地卖出和买进，将球队实力提升一个档次。而且这种买卖一般来说不会耗费大笔资金。对豪门球队来说，在第一个赛季你很难有太大的阵容调整，像以前的大师联赛一样，到赛季中就指望皇马式的大换血不太现实。这主要是因为，在第一个赛季的冬歇期就要面临半数球员的续约问题。如果不续约，那些合同只剩半年的球员到了夏天就成为自由身，你一个子儿也捞不到（注意，在转会窗口刚打开的第一周，系统就会询问你是否与某些球员续约。对那些重要球员，你最好立刻接受他们的条件，不要企图谈价钱。否则从第二周开始，大部分球员会搁置续约谈判，此时你将失去续约主动权。关键是这些人到转会窗口结束几乎99%不会回心转意，你只能在合同到期前签下他们，实际上付给他的工资只多不少）；如果续约，大部分球员的工资至少会上涨20%，这将成为一项不小的负担。

为了补充实力（当然也许只是为了买来你喜欢的球星），冬季甩卖是必要的。多余位置的替补、实力不足的替补、刚签约的青年球员都可以放进租借和转会名单（那些租借的球员虽然现在很伤心，但租借期满回归时并不见得状态很差）。你很少用到的球员不如早早挂牌，让他们死了心（这样更容易卖掉它，详见后文的转会心得）。

2.球员感受

在青年队和我的球队界面查看球员档案时，特别要注意两个新加入的图标：心形表示忠诚度，粉色的填充物越多表示忠诚度越高。忠诚度主要与转会有关，你不能像前作一样，随便将球员放进转会清单，卖不掉时再留队用上一年半载，这样折腾很容易让他立刻心碎，进而影响到此后的状态（非蓝即黑）；人脸图案表示球员的幸福指数，这个指数与球员出场次数、比赛表现等有关。球员有时会在一场比赛表现不好后状态下滑，如果你下场比赛雪藏他，那么低迷状态会持续好一阵子，有时让他替补上场可能恢复状态；如果你在球队部署时看到某人气得七窍生烟，又不想卖了他，那就让他在垃圾时间施展一下身手吧。

3.转会心得

上文中，我们已经强烈不建议在赛季初把转会交给球探。球探操纵转会，一切都不用你操心，这是长处，但缺点也太明显了：球探和球队的会计大概关系不错，在资金不太充裕的情况下，他只会成为吃里爬外的经纪人，不断将你的实力球员倒卖出去，换取金钱，却吝啬到不买进一个人。这样，过了半个赛季，俱乐部账面看起来很风光，但你会发现首发阵容里的大牌能卖的都卖了。手动控制转会有更大的自主权，当你可以和球员接触时，还可以跟所在俱乐部坐地还价。但一般来说，还价的余地并不大，基本上在10%上下。在10%范围内，你尽可以跟对方俱乐部展开拉锯战，每次小幅压价，只要转会窗口还未开放，谈上几个月也有可能。但一旦压价或抬价过高，对方多半会认为你的出价没有诚意，然后立即终止转会谈判。最后提醒一下，



转会中只有10%的还价余地，如果碰上你特别想要的球员，还是不要还价为好

如果其他球队对你的球员感兴趣，而你的确有意卖掉他，也不必急着成交，因为不同球队陆续而来的报价可能相差很大，从数百万到一两千万不等，价比三家没什么坏处。

很多玩家最头疼的是自己想要的球员买不来，而手里的一堆“垃圾”又卖不出去。其实你应该想到，转会成功率和球员的忠诚度、幸福指数是大大有关的。对那些你不再需要的球员，如果只是将他们放进转会列表就此不管，也许还不能让他们彻底死心，最好反复将他们放入和移出列表，这样他们很快会心碎，人脸也变成怒气冲冲的红脸，找上门来买人的俱乐部就会络绎不绝。买入球员的策略异曲同工，想想皇马求购卡卡和C罗时的死缠烂打，闹了好几个赛季，你的做法没有什么不同——不断地向你喜欢的球员提出转会要求，开始可能会被拒绝很多次，但留意球探每次发来的报告，如果刚好发现这名球员近期很少上场或在队里很不开心，那么立刻提出转会，成功的可能性就很大（你可以在当次转会即将有反馈结果的一两周内反复使用S/L大法，可以提高成功率）。

4.球员成长

前文提到了妖人，实际上，PES2010里的妖人概念和前作已经有所不同。以往一个年纪轻轻却数据爆棚的球员，我们可以通过成长曲线看到他直至退役的数据变化走势，这样就避免引进一些早衰型的选手。可毕竟现实里我们无法预知未来，PES2010中也是这样，成长曲线只能显示一名球员的现有数值和当赛季的走势（且只能在比赛后的经验值列表中用LB、RB切换查看），因此你只能确定一个数值超高的年轻人现在比较“妖”，以后如何很难说。但如果你多关注一下教练对他的评语，还能看出今后发展趋势的蛛丝马迹。这样的设计同样增加了转会的难度，你只能通过球探的文字报告和他获取的球员的初始数值来进行判断。寻找妖人难度更大，但并非没有乐趣（有个很囧的办法是，如果你还记得前几代中妖人，特别是架空妖人的名字，把他们签过来多半没错）。

当然，最一本万利的方法还是从自己的青年队里发掘妖人。青年队会在每个赛季开始的第一周刷新数据，“变”出和上赛季完全不同的10个人——这10个人是从一个青年球员数据库里随机刷出的。因此建议你在每个赛季的最后一周（7月第4周）存档，然后进入新赛季看看你的青年球员是否还是一如既往地糟糕（如果是就继续S/L）。如果恰好刷出一个80+的人物，那么表明你的人品还不错，存盘开始新赛季吧！



你要买妖人？阿森纳全队都是……

乾坤一技

红色派系——游击战
Red Faction: Guerrilla

■北京 奥杰

1.轻松医疗

当生命值过低时，可以尝试进入任何载具。几秒钟之后，从载具中出来，生命值和护甲都会完全恢复。而且，在载具中不会死亡。

2.快速修理载具

（1）要想快速修理载具，在载具中直接使用Guerrilla Express，就可以毫无损伤地让载具出现在营地中或者营地附近。

（2）任务将要结束的时候，先从载具中出来，再成功完成任务，然后返回载具，这样，载具将完全修复。

（3）即便抢到了EDF坦克，也无法传送到安全屋进行修复。不过可以通过完成Demolitions Master任务来修理坦克或其他载具。注意，在任务过程中不要离开当前区域，否则修复失败。任务完成之后，EDF坦克将原地修复完整。

3.翻倒的载具

载具翻倒之后，先从里面出来，等它底朝天，再靠过去，连续“进入载具”（反复按键），就可以让它重新翻过来。

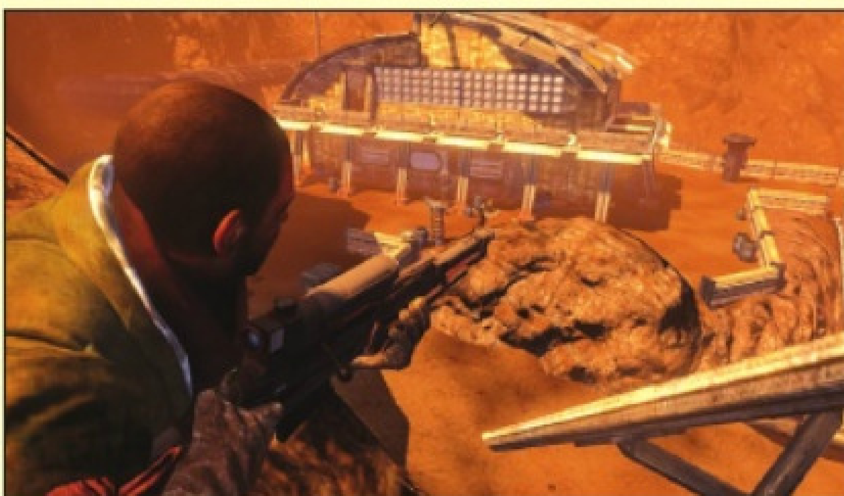
4.寻找无线电标签

在安全屋购买并升级卫星定位器，驾驶载具进行搜寻。进入无线电标签的范围时，地图上将会出现绿色的脉冲点。顺着地图标记走，就可以找到无线电标签。不过，有一些无线电标签所在的位置需要使用沙滩汽车才能到达。

5.火星登陆者

在Badlands安全屋的东南侧，靠近一大堆矿石的地方，将发现火星登陆者。它在地图上标记为载具，但是无法操纵，也无法摧毁。P







生化尖兵
Bionic Commando

■北京 奥杰

1.前篇奖励

在前一版游戏《希魔复活复刻版》（Bionic Commando: Rearmed）中完成以下指定任务，就可以得到在本作中开启相应奖励的密码（密码是随机给出的）。



（1）在《希魔复活复刻版》的最后一关中找到信天翁图标（Albatross icon），是在A区域（Area A）漂浮的FSA标记，它位于一个电网的后面，就可以得到在本作中解锁Prototype Weapon的密码。

（2）在《希魔复活复刻版》中集齐全部12个Yashichi后前往0区域（Area 0）打开Yashichi之门获得“purple pickup”，以得到紫色矩阵（Purple Matrix）的密码。这个矩阵允许你在本作进入裂缝（Fissure）中的一个秘密房间。

（3）将《希魔复活复刻版》通关，就可以得到这个开启Retro Outfit的密码。

2.完成以下特定任务，开启相应的升级奖励。

弹药升级1（Ammunition Upgrade 1）：使用手雷杀死一个Grunt，可以增加弹药容量。

弹药升级2（Ammunition Upgrade 2）：使用“Death From Above”杀死一个敌人，可以增加弹药容量。

快速填弹1（Faster Reload 1）：打败一个Biomech，可以提高Yelena的填弹速率。

快速填弹2（Faster Reload 2）：使用风筝技能（Kite）对付15个Grunt，并且在空中杀死敌人，可以提升Yelena的填弹速率。

火焰风暴（Firestorm）：使用一发Bulldog干掉3个Grunt，可以增加Bulldog的爆炸范围。

高射（Hip Shot）：杀死10个Grunt，可以增加Tungsten的精确性。

中空（Hollow Point）：摧毁一个Polycraft，可以增加Tungsten的伤害力。

要你好看（In Your Face）：使用一发Hiker干掉两个Grunt，可以增加Hiker的射速。

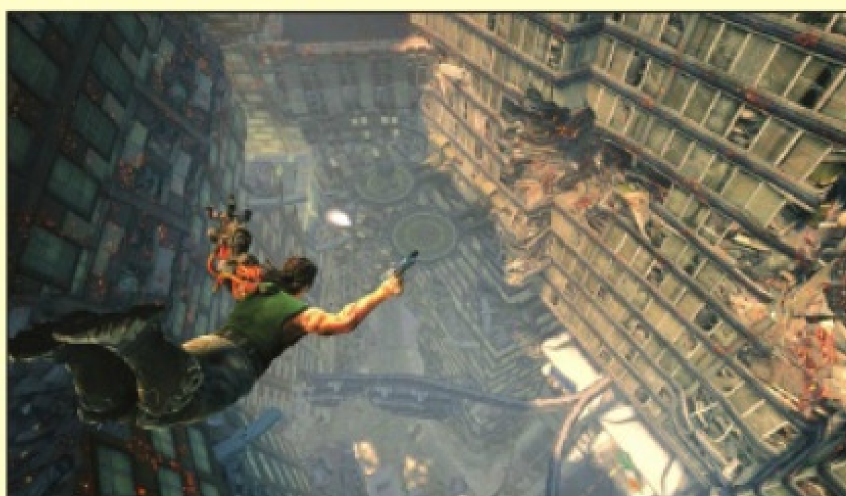
轻型防护（Light Armor）：空手干掉一个Grunt，可以增加承受伤害的能力。

幽灵模式（No Clipping）：打败Mohole，可以增加SJMG的弹药容量。

精准（Precision）：使用手枪瞄准射击敌人，可以降低Tungsten的子弹发散度。

红色矩阵（Red Matrix）：打败Mohole，可以打开红色矩阵之门。

填弹（Reloaded）：在摆荡中使用Bulldog干掉两个Grunt，可以减少Bulldog的填弹时间。



六发子弹（Six Shooter）：摧毁Buraq，可以用Tarantula同时锁定6个目标。

大锤（Sledgehammer）：在摆荡中使用Hiker杀死3个Grunt，可以增加Hiker的伤害力。

超级冲击（Super Charges）：使用Whip Spin攻击干掉一个Grunt，可以增加Tungsten的伤害力。

子弹软管（The Bullet Hoser）：空手杀死3个Biomech，可以增加SJMG的射速。

白色矩阵（White Matrix）：打败Constructor，可以打开白色矩阵之门。

3.隐藏的结束信息

通关游戏后，当游戏制作人员表滚动结束后，屏幕上出现红色的莫尔斯电码，翻译成德文是“BESTAETIGE，AUSFUEHRUNG VON PHASE ZWEI VORBEREITET，AKTIVIERE PROJEKT ALBATROSS.”，意思是“OK，准备实施第二阶段，启动信天翁计划。”



秘技 英雄萨姆初代高清复刻版

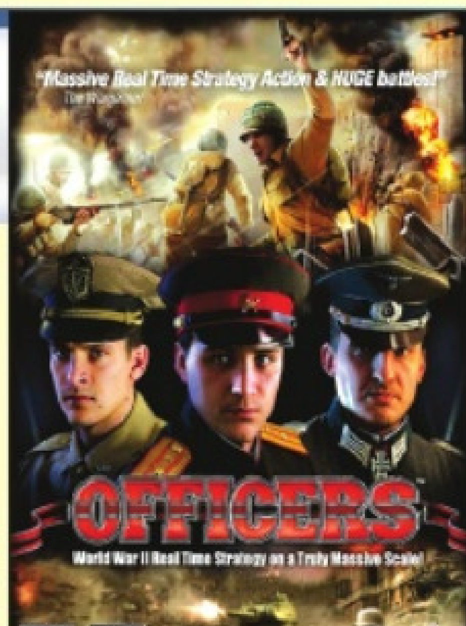


这款诞生于2001年的FPS游戏曾获得过多项大奖，玩家扮演精英战士Sam在天狼星向外星敌人展开猛烈的射击。而这次Croteam采用最新的Serious引擎3将《英雄萨姆》的初代进行复刻，意在展示其新图像引擎的出色效果。

在游戏中如果想使用秘技必须先激活秘技开关，方法是打开游戏安装目录下的UserData文件夹，用文本编辑工具打开SeriousSamHD.ini文件，然后找到“cht_bEnableCheats = 0;”，将其中的0改为1，保存后进入游戏。当游戏开始后按下Esc键，在暂停菜单中就会出现作弊（cheat）选项，点击后就可以选择激活你所需要的秘技功能了。

另外，还可以在游戏进行中按下~键打开控制台窗口，输入“cht_bEnableCheats=1”，然后再按下~键、ESC键、F1键，就可以激活第一个作弊菜单，你可以在系统菜单的底部找到它，包括生命全满（Max Health）、选关（Level Selection）、所有武器（All Guns）、杀死所有敌人（kill all enemies）这几项；如果在控制台窗口输入的是“cht_bEnableCheats=2”，然后再按下~键、ESC键、F1键，就可以激活第二个作弊菜单，其中包括无敌模式（God Mode）、幽灵模式（Ghost）、隐形模式（Invisible）和飞行模式（Fly mode）的开关。

秘技 指挥官

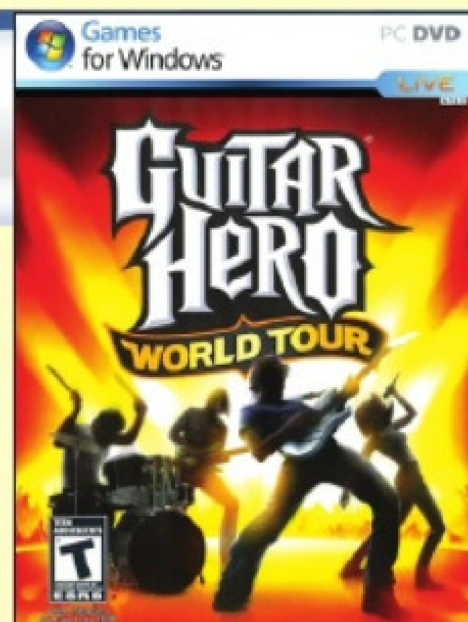


本作是一款带有战术及RPG元素的3D即时战略游戏，玩家扮演“二战”时期的指挥官，训练并指挥一些特殊作战部队展开军事行动。如果你想在战斗开始时得到更多的战争补给，那么请打开游戏安装目录下的assets\world\map\scripts文件夹（注：map就是你要玩的那张地图，需按地图名选择相应的文件夹），使用文本编辑工具打开_reinforcementDefination.lua文件，找到“rnf_Vehicle[0]['type'] = 'm26' rnf_Vehicle[0]['count'] = 0”，将其中的0改为其他数字，保存后进入游戏，就可以在关卡开始时获得相应数量的军事补给了。此外，如果想获得快速的战争补给，同样请打开游戏安装目录下的assets\world\map\scripts文件夹，使用文本编辑工具打开_reinforcement.lua文件，找到以下几行：

```
if difficulty == hard then
TankReinfTime = 300
InfReinfTime = 240
ArtilleryDifTime = 180
AirCraftDifTime = 300
end
if difficulty == normal then
TankReinfTime = 240
InfReinfTime = 180
ArtilleryDifTime = 120
AirCraftDifTime = 240
end
if difficulty == easy then
TankReinfTime = 180
InfReinfTime = 120
ArtilleryDifTime = 60
AirCraftDifTime = 180
end
```

上述三段设定分别对应游戏困难（hard）、普通（normal）、简单（easy）三个难度下的坦克部队（TankReinf）、步兵部队（InfReinf）、炮兵部队（Artillery）和空军部队（AirCraft）的补给刷新时间（单位是秒），你可以依照自己的需要修改这些数值，保存后进入游戏即可。

秘技 吉他英雄——世界巡演



这一代的《吉他英雄》收录了更加脍炙人口的热门摇滚乐曲，比如流行乐之王迈克尔·杰克逊的著名歌曲等，而演出的乐团则包括范海伦乐队（Van Halen）、林肯公园（Linkin Park）、超优乐队（Sublime）、老鹰乐队（The Eagles）、大门乐队（The Doors）等。

在游戏的秘技输入界面下，按以下按键顺序输入秘技代码，即可获得相应的秘技功能。

表演模式：黄、黄、蓝、红、蓝、绿、红、红
高速模式：绿、蓝、红、黄、黄、红、绿、绿
空气吉他：红、红、蓝、黄、绿、绿、绿、黄
隐形角色：绿、红、黄、黄、黄、蓝、蓝、绿
解锁Quickplay：蓝、蓝、红、绿、绿、蓝、蓝、黄
Auto Kick：黄、绿、红、蓝、蓝、蓝、蓝、红
Aaron：蓝、红、黄、黄、黄、黄、黄、绿
Nick：绿、红、蓝、绿、红、蓝、蓝、绿
Johnny Viper：蓝、红、蓝、蓝、黄、黄、黄、绿
Rina：蓝、红、绿、绿、黄、黄、黄、绿
AT&T Ballpark：黄、绿、红、红、绿、蓝、红、黄
Gem Color：蓝、红、红、绿、红、绿、红、黄
Flame Color：绿、红、绿、蓝、红、红、黄、蓝
Star Color：红、红、黄、红、蓝、红、红、蓝
Vocal Fireball：红、绿、绿、黄、蓝、绿、黄、绿
Always Slide：绿、绿、红、红、黄、红、黄、蓝
Extra Line 6：绿、红、黄、蓝、红、黄、蓝、绿

林晓：新年了，“游戏剧场”栏目增加了页码，将为大家提供更多更好的游戏文学作品。本期剧场，将继续连载小说《2012》。前文中游戏编辑收到了游戏的测试版进行评测，平常的开头会引发什么样的故事？在《2012》的第一部分中，隐隐有一丝诡异隐藏，故事的发展出乎意料……

2012（中）

■北京 君行早

11

游戏机游戏的编辑是个虎背熊腰的大个儿，行动永远比语言要快3秒的人，人送外号“飞轮”，还没等吴皓反应过来，他的长臂已经翻过工位上的挡板，伸到打印机上，拽过IOK地图。虽然迅捷，但同事眼角余光已经瞥到地图全貌，呵呵笑：“发布会地址在哪儿，要打印全市地图？”

“什么发布会？”吴皓懵懂，随即一惊，“是本市地图？”

“城八区都在上头呢，我要认错我就是外星人了。”同事奇怪，“有什么不对吗？”

“我还以为，”吴皓看着飞轮，有点儿窘迫，小声问：“你就没认出来是本市地图？”

飞轮尴尬：“我没多想，真没多想，这种情况下应该出现的地图是有线索的……”胡乱扫开吴皓桌上的杂物，腾出块地方将打印纸摊开，固执地说：“就算是本地地图，怎么都该有点特别吧？”于是两个人盯着那张地图，一个墨点一个墨点看了10分钟，“我败了，”飞轮挠头，“谁给你的游戏，跟他要个攻略吧，这么着太磨人了。”

“兴许这就是游戏的乐趣所在吧。”吴皓说，给他找台阶：“你忙你的，我再想想。”

飞轮耸耸肩，一抖一抖走开了。吴皓看着他的背影，和刚才那个来送游戏的快递竟然有那么一点点相似，这真是个奇怪的联想，让他回忆起午间的噩梦。

吴皓的目光落在电脑上，IOK图还开着，现在他明白为什么飞轮没看出是城市地图了——IOK图扭曲了60度，而平时大家习惯的城市地图是方方正正棋盘样的形状，乍一看二者还真是没法子叠合在一起。

吴皓关掉图片界面，游戏中的吴皓从电脑桌前站起来，屏幕右上方的红色字迹不停闪动着：距离2012年12月22日地球劫难还有1093天5个小时。

12

和编辑部里的大部分同事不同，吴皓完全不记得自己第一次玩游戏是什么时候的事情了。那种由于闯入游戏世界而特别激动和兴奋的感觉，他也丝毫未曾经历，以至于读者给他写信描述第一次接触游戏的种种感触，他总是将那些文字当小说看，理智与情感上都觉得写信的人是在善意地编造故事——太年轻时候记忆的其实不是事实，而是一种被今后无数岁月加强和渲染的情绪。

吴皓没有那种情绪，他认为这是因为一开始自己就看清楚了游戏的本质：游戏是一种规则。不管是街头小屁孩儿们的“老鹰捉小鸡”“跳房子”还是电视里的“开心辞典”电脑里的“超级玛丽”，都不过是在遵从一种规则的范围内获取快感。当然现在规则越来越复杂，规则的制定者和使用者也经常移形换位导致界限模糊，但游戏仍然是游戏，不会因为采用了3GB的内存，9800GT的显卡，支持DX10就变成了一个其他的东西，所谓模拟类动作类射击类角色扮演类等等游戏的类别，只不过是规则的不同表现而已。

所以吴皓觉得自己一直很冷静，哪怕是屏幕上秒杀Boss爽到爆，他也不过“噢”一声，缺乏真实的代入感。或者正因为这种特质，让他从不曾在任何一个游戏前驻足流连忘返，反而较一般玩家接触更多的游戏作品，烂作佳作神作全部尝过，做不成哪款游戏的死忠Fans，只能做游戏的横向对比竖向评测，到专业游戏杂志来评点游戏江山挣份银子养活自己。

有时候，吴皓望着屏幕中的那些僵尸吸血鬼张牙舞爪，游戏主角在一旁迂回躲闪小心接近准备致命一击，他也会肾上腺激素分泌增加，心跳加快，手心出汗，但操纵人物的行动越剧烈，就越能看到规则在游戏人物头上闪闪发光的紧箍咒，不由得就会觉得自己那样投入的行为有点犯傻。是人家提供产品供自己消遣，还是人家提供产品消遣自己？有时候，吴皓还真有点想不清楚游戏厂商和游戏玩家之间的因果关系。

“你毛病闹的。”在时尚杂志做编辑的女友揶揄他，“你要这么纠结就到我们杂志来做吧。时尚嘛，吃喝玩乐的事情总不会让你有疏离感的。”

参加过女友所在杂志的集体春游后，那杂志主编便对他念念不忘，数次要女友游说他从IT圈跳到时尚界，吴皓一直无法理解主编大人的想法，他虽然喜欢欧美音乐喜欢小众电影喜欢独立小品牌的服饰，但这和时尚有什么关系吗？后来还是女友终于打探清楚了主编的想法，原来人家赞他“特立独行”。

吴皓从没想过自己这辈子还能和“特立独行”这个词儿挨边儿，他只觉得自己已经平庸得不像话，这回不但没解决自己纠结的问题，还得到一个更纠结的结论：人和人之间的观点差异，有时候确实相距遥远，彼之糖丸，可能便是我之砒霜。

13

那么游戏《2012》的规则究竟是什么呢？游戏设计者到底要让玩家做什么，又有什么意图呢？

手边的《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的评论稿子来来回回翻了好几遍，吴皓却一个字也没读进去。他的思绪依然在《2012》里盘旋，闷闷地找不到出口。

21世纪的电脑游戏已经是发达的产业，流水线生产，定制化服务，市场化营销，玩家的每种需求都被数字化，转变为设计策划部门的N种模板储存，应用的时候厂商只需定量将不同模板勾兑，调整一下口味，再加个包装，就可以端到玩家前换钱。

这个制作规则在《2012》里表现得非常明显，尽管只在这游戏里呆了10分钟，但游戏的画面、人物风格、人物的行为模式，都让吴皓看到了很多熟悉游戏的影子。如果要脱帽致敬的话，他估计脱帽会脱到手酸的。按照往常他的工作习惯，这不知所云的10分钟已经足够给这款游戏58分的评价。

烂游戏，不过比《斯大林大战火星人》强一点点，因为多了个漂亮的中文配音。吴皓看着虚空中浮出的这个结论，点开了电脑上杨均依旧黑着的头像。打了一行字，他不满意，删掉，再打，再删。

飞轮的头像忽然亮了，跳出来嚷

嚷：下个月要在哥本哈根开世界气候变化大会。紧跟着一串地址。

看那一长串字母符号数字，吴皓就懒得点，回道：扯，你啥时候关心过气候了？

飞轮就真人弹射过来，贴近吴皓耳朵，故作神秘："我刚才扫了一遍《未来闪影》，还有宅男写的那段切尔诺贝利，还有世界气候大会，联系在一起想，使劲儿想，你能得出一个结论。"停顿几秒，见吴皓一幅"你神经病"的样子，这才说："哥本哈根，你得去哥本哈根，这是个线索，当然是在游戏里。"

吴皓想这游戏要是有任何乐趣都已经被飞轮毁得差不多了，他从未对超人类拯救地球的英雄有过模仿的冲动。"我忙着呢，现在。回家再玩吧。"吴皓的语气有点僵硬，他重新拿起《蝙蝠侠》的稿子。

飞轮习惯性地耸肩，并不介意吴皓的冷淡："需要我的时候，您尽管说。"

14

切尔诺贝利因为核辐射被人类抛弃后，野生动物的数量却在逐年上升；全球变热，北极冰山在融化，海平面将因此上升淹没岛屿和海滩……哥本哈根的世界气候大会将发动全球的力量来面对气候问题，这关系着未来人类的生存大计……2012年！

吴皓揉揉空了的烟盒。窗外天色已暗，最后一片阳光在楼房和楼房之间挣扎着，眼看就将被大楼的阴影吞噬。保洁阿姨过来开灯，收拾废纸篓，快下班了。天气预报说今天下雪，但直到现在外头还是寒冷干燥的世界。

好吧，拯救世界的游戏我玩过至少两打，这个也不在话下。想想《龙世纪》刚开始也平淡无奇，山穷水复才是好编剧，吴皓重新打开《2012》。他内心深处有种强烈的不安感，似乎再和这个游戏搅在一起会惹出不好的事情。

吴皓上一次有这种不安感，还是在女友不想来北京的时候。那一刻他做了最干脆的决定，辞职到女友家乡，寸步不离守着她，直到她收拾行李跟他返京。

女友是不能失去的，她已经是他身体里的一个器官，精神上的一根拐杖，为她紧张勇敢玩命都是应该的。但是《2012》算什么呢？游戏中人类的死活不过是数据流的组合结果，随着每次调整游戏进程都会循环重复，怎么会引起自己的恐惧？

但的确，那一种不安的情绪，就叫做恐惧。

15

打开游戏，下载进度，游戏画面出现。吴皓站在十字街头，手里捏着那张城市地图。屏幕右上方的红色字迹不停闪动着：距离2012年12月22日地球劫难还有1091天11个小时。游戏中的时间并没有因为他的离开而停滞。

吴皓看地图，60度扭曲的地图上，印着他从未听说过的首都第二机场。他几乎是本能的，伸手招出租车。立刻就有TAXI驶过来，吴皓拉开车门坐进去，向司机说："第二机场。"

司机点头，没说话，翻计时表，脚下油门一松，车子疾驰出去。

去机场后呢？吴皓竭力回想上次进入游戏中的所见所闻，不放过一个细节，试图捕捉到某个任务线索，但什么结论都没有得到。那就车到山前必有路好了，等到了机场再说——游戏规则总会让他找到一个任务来执行，找到一个Boss来通关，否则，这游戏还能叫游戏吗？

不过网络游戏会多少有些区别，现在网游越来越像社区形式发展，玩家在网游中生活，而不是仅仅局限于做任务，解决问题。如果《2012》是一个网络游戏，哦，想想街上奔跑的人们顶着"我有70级攻击药水一瓶""广渠门1号地图开放"等牌子跑来跑去，该是多么怪异的情景。

网络游戏，在吴皓的视野中，那就不叫游戏。在吴皓看来，网络游戏社区化的最终目的，就是最大程度地模拟生活，它不建立规则，缺乏技术含量。那些迷恋山口山5年之久的玩家，恋的不是山口山的游戏，恋的是群居在山口山里的朋友，恋的是一种与真实生活迥异却又仿佛真实的虚拟生活。相同的游戏，仅仅因为放在不同的服务器里，因而就产生了不同的语境和人际关系，甚至还发展出了自己的黑话……这些其实都和游戏本身无关，服务器不过是容纳思想的蜂巢，剧情、任务和人物则是思想的物化表现，游戏中所有的歇斯底里或者慷慨激昂，最终都会如脑电波在神经元里流窜一样在网络中传播，然后慢慢消匿，最终散于无形。

出租车忽然停下，前方红灯，有辆中巴抛锚了，屁股后头浓烟滚滚。

吴皓漫不经心看一眼那着火的车子，立刻惊悚，脊背上的恐惧又在隐隐发作。

这辆中巴，他今天早上看见过，就停在写字楼后门拐角的地方。因为中巴后门上贴了少见的金色的变形金刚贴纸，他特意多看了几眼，顺便就记下了车牌号码！

就是这辆车子，在《2012》游戏里自燃了。

16

吴皓在茶水室堵住飞轮，他的脸色一定很难看。因为飞轮马上就掐了手里的烟，问道："发现什么线索了？"

"这游戏中的时间从下个月22日开始，那时候楼下售楼处的看房中巴要是自燃了，我们就算有发现了。"吴皓说，灌下一肚子热水。今天一定是自己的生理低潮期，胆子小得像只受惊的猫。

"你是说，这游戏里居然未卜先知？就像《未来闪影》那样？"飞轮脸膛红红的，热血上头的兴奋状："我们发现了什么？"

吴皓白他一眼，"我看到路口的摄像头了。再说怎么可能有《未来闪影》。我只是觉得这游戏真实得莫名其妙。"

"哇，我就喜欢真实度高的，我在'第二人生'里还买了房子呢。"飞轮说，"要不我替你玩会儿？"

吴皓要的就是他这句话。

17

叫了外卖，飞轮拿着《2012》的光盘回自己工位上研究去了。吴皓接通女友的电话，问她联络上杨均夫妻没有。

"我和朵朵刚逛街呢。"女友的声音很是甜蜜，"给你买了一瓶芳草爽肤水，除痘痘很好用的。"朵朵是杨均老婆当年泡游戏论坛用的ID，大家叫习惯了，反倒把真名字弃之一旁不用。

"那杨均呢？"吴皓没理会女友的好心，只关心《2012》的事情。

"挺忙的，没时间玩儿。在做什么三国类的游戏呢。"女友说，嗔怪："我逛街都记着给你买东西，坏人，也不说声谢谢。"

"谢谢谢谢，"吴皓连声说，"其实给我带包城隍庙的铁蚕豆就好了。朵朵知道《2012》吗？"

"你们男人在干什么几时告诉过

女人？”女友说，“朵朵从没听杨均提过《2012》。”

吴皓心跳过速了一下，“朵朵在你身边吗？我问问她。”

朵朵的声音很是豪爽，她是个南漂到上海的东北姑娘。吴皓去上海参加ChinaJoy的时候，曾经带女友去杨均的新宅玩儿，朵朵亲自下厨做了纯正的东北乱炖招待，给吴皓留下深刻印象。

“没，没听说2012年怎么了？啊，《2012》只是个游戏啊，杨均他们公司早就不做单机了，现在在做网游呢，三国题材的，大热门啊。游戏代理？这个可能。我不清楚。哦，杨均给你寄过游戏的Demo版？你自己问他好了，他手机换号了，我告诉你，还有他办公室的座机号。他今天说要加班呢。”朵朵连珠炮般回答吴皓的问题，电话挂断片刻，短消息就过来了，杨均的手机座机号码写得清清楚楚。

女友的电话追过来，到底是多年的情侣，吴皓微小的情绪起伏她都能感受得到，“那个2012，有什么问题吗？”她问。

“没有啊，”吴皓说，“我只是嫌烦，不想打了，找杨均要份攻略。”

女友叮嘱道：“嗯，我不在，你晚上别熬夜太晚，别抽烟太多。”沉默几秒，继续说：“游戏总是没完没了的，不是吗？”

18

游戏总是没完没了——这曾经是吴皓的口头禅，抢攻略、写评论、挖掘游戏内涵，做编辑这几年来，他被这些没完没了的游戏压榨得几乎没有业余时间，当年掀开床单给女友看床底下十数箱游戏磁盘、光盘藏品的得意洋洋，早已经被源源不断送到手边的游戏消耗尽了。如果《2012》不是杨均送来的，他不知道何时才会去试玩这个游戏。当他发现，早年游戏制作小组的灵气与趣味被现在资本巨大的力量吞噬，一切创造力都模块化后，他与游戏的疏离感就增加了很多。但他无法离开游戏去做其他事情，因为任何其他事情让他更厌恶——游戏的规则都在攻略和使用手册中注明，而其他行业的规则却复杂和隐晦。

也许，是因为自己到了职业的倦怠期，所谓的“七年之痒”吧。请年假休息一下？要不带女友回老家把结婚证领了，再策划一下春节举行婚礼？这计划兴许靠谱，可以调整自己颓废的情绪，让自己振奋一点。想想每月等着杂志的那十几万读者，总该给他们点积极乐观的东西，不能和他们说，他们喜欢的投入了金钱和精力的游戏，其实不过是一种只比“跳房子”略微复杂的规则，本质上极其无聊。

吴皓想着，就用手机拨动杨均的电话。

杨均的手机没开机，座机响了很久也没人接。

只有萨克斯“回家”的优美铃声，在吴皓耳边回响。

19

玻璃窗外，已是万家灯火。窗户前几日才清洗过，清澈得几乎不存在。吴皓觉得，自己正漂浮在城市的上空，扑下去就能从双肋间长出双翅，驾驭气流，在高楼大厦的丛林之间穿梭。



“怎么样？”他将盒饭放到飞轮手边，问。

“我找到机票去了哥本哈根。”飞轮说，鼠标在屏幕上晃，“正和示威者在一起，抗议西方国家不履行《京都议定书》，地球在变暖，整个人类的生存都面临危机，而发达国家的政府却还在推卸责任。”

“就是说下个月的气候大会将有大规模的游行。”吴皓点头，“这个我也能想到，肯定会有。然后呢，游戏任务呢？”

“哦，有一个叫‘拯救北极熊’的组织要我帮他们，他们准备修一条大船，需要钳工。”飞轮解释，“诺亚方舟。”

吴皓愣了愣，随即问：“因为2012年的地球灾难吗？”

“哦，不是，好像是为了将北极熊运到南极去，那里会更冷一些。而现在，北极已经开始热起来了。”

“杨均公司没有实力开发这样的产品，顶多只能做代理。我怀疑这个游戏就是电影《2012》的周边产品。”吴皓说，几句话讲清楚从朵朵那里打听到的消息。

飞轮摇头：“要这样的话，宣传早该做出来了，电影马上就要放映了。打铁趁热，卖货趁早，没道理到现在还一点风声都没有。”

“是啊，这还真是有悖常理。我要联络上杨均就好了。”吴皓说，想想白天杨均线上的答复，“不过联络上了他也会否认吧？我问过他和电影《2012》是否有关，他说没有。”

“那我一会儿换个角色玩儿，看看这游戏究竟怎么回事。”飞轮说，还挺有兴趣，“这游戏画面都是实景，太牛了，得花多少钱拍摄啊，还要加上3D人物AI操控，我还想多玩会儿呢。”

“好，随你。”吴皓说，“我杀两盘吸血鬼就回家。”

20

吴皓走出写字楼的时候，远远的传来报时的钟声，正好午夜12点。随着钟声，空中忽然飘下雪花来，纷纷扬扬，瞬间就将路面上铺了一层白色的地毯。

飞轮正在游戏《2012》里扮演科学家，发现地壳活动加剧，地震频发，于是四处搜罗证据，说服各国政府联合力量，为人类寻找出路。他忙得不亦乐乎。

看不出平时只喜欢拳皇的这家伙，骨子里却有一颗超人的心。吴皓笑，挺可爱的。要是《2012》这游戏能唤起玩家对人类的悲悯情感，对未来生存环境的思虑，哪怕不能有什么具体拯救行动，那也是好的。这游戏该给个80分，教化意义大于游戏性啊，也算少有的类型了。

手机响，传来很久前熟悉的男性声音：“我，杨均，你找我啊？”

“是，你给我的那个游戏，我觉得还不错。”忽然之间，吴皓不想再追问游戏中的奇异之处，愉快地说。

“我给你什么游戏？”话筒那边的杨均一头雾水，“我们公司的产品明年5月才上线。”

吴皓奇怪：“《2012》啊，你快递给我的。在线上还留言了。”

杨均更奇怪：“我没有给你快递过任何东西啊。还有，公司是局域网，我根本没法和外界联网。”（未完待续）

编辑部的故事

林晓：有一个神奇的地方，那就是某城乡结合部某大厦的512房间。在这房间里生活的生物，昼夜颠倒，饮食粗糙，殚精竭虑，制造着一本叫做《大众软件》的杂志。杂志花花绿绿，160页挺厚实的，讲的是关于电脑应用和娱乐的一切事儿……512的生物们为这杂志忙碌而癫狂着，痛苦而快乐着。

软粉们，新年快乐



辰烽 king@popsoft.com.cn

2010年我们最大的变化是什么？版式变了？专题又增页了？刊中刊更好看了？是又都不是。2010年，杂志最大的变化就在于，也许突然有一天，在你的家乡你能和我们面对面地交流，到时候，你可不要缺席哟。



电子土豆 darwin@popsoft.com.cn

睡觉睡到不愿醒，写稿写到手抽筋……这是许多同事和作者的长期状态，但只要有读者们的支持（题外话：H1N1期间居然从家中翻出了当年非典时读者寄来的口罩……），我们在新的2010年中会继续坚持创新，坚持以技术为根本，以事实为准绳，在商业炒作极度泛滥的今天，为大家奉献更多更精彩更真实更犀利的内容。



野花 tianzhen@popsoft.com.cn

2010年的大众软件不是传说，它是你身边“传”阅的载体和用文字言“说”的朋友，看了之后，你也不会寂寞，因为制造这些文字的，是一群绝不寂寞的年轻人们。



Cross cross@popsoft.com.cn

在新的一年里，攻略栏目要开始给大家讲故事喽——鉴于网络速攻型攻略已经能满足很多玩家的游戏需求，所以杂志攻略将更倾向于将游戏中的故事说给大家，提升攻略文章的可读性。大家是愿意看呢？还是愿意看呢？

8神经 yangli@popsoft.com.cn

俗话说长江后浪推前浪，前浪倒在沙滩上，自从中刊来了地穴领主与小明斯基这两个鲜蹦乱跳的年轻人后，顿时感觉自己活力不足快成前浪了。很明显，新年我还得继续坚持浪下去，是的，要比地穴领主和小明斯基还要浪，必须的！





林晓 linxiao@popsoft.com.cn

我们最大的坚持是那颗永不言老青春的心，它与你同在。

Suki suki@popsoft.com.cn

Win 7是一种有灵魂的东西，装上了就不想离开你的机器，想要控制你的电脑、你的工作、你的网上生活……经过与之智斗了一下午之后，聪慧的小白将我拯救回Win XP系统中。新旧交替之际，我想说：明智的选择是非常重要的。





Artec
artec@popsoft.com.cn

2010年的愿望：睡眠充足、身体轻盈。



生铁
post-boy@popsoft.com.cn

每次到年底而又忙完工作，都是最开心的时候，可其实也没什么好开心的。我最希望的是能把工作做完，见到想见的朋友，然后，升级我的电脑！2010年，我想应该更多玩一点游戏，这样对我的工作更有帮助。



冰河
fox@popsoft.com.cn

他大舅他二舅都是他舅，高桌子低板子都是木头。旧一年新一年都要奋斗，写稿子骂骗子都要够牛。

地穴领主
Doppelganger@popsoft.com.cn

地穴领主的上一年，是在拖稿与熬夜赶稿中度过的一年，是在咖啡、可乐、方便面与加班的美编的怨恨的伴随下度过一年……于是，在新年到来之际，他终于顶不住多方的压力，在这里立下了誓言：

从明年起，做一个不拖稿的人

写稿，排版，善待美编

我有一个地穴，正对编辑部，春暖花开

从明年起，和每一位作者通信告诉他们不要拖稿

那温柔的责编告诉我的

我将告诉每一个人

……



星尘
stardust@popsoft.com.cn

实用软件以后应用娱乐游戏一把抓，要不要改名叫实用一把抓呢？





小白
Nova@popsoft.com.cn

2010年会有多少好用的新硬件和新软件呢？让我们一起关注“新品初评”和“应用心得”栏目吧！当然，我还会定期出现在中旬刊上，时不时爆料一些编辑部里不为人知的秘密……



大漠小虾
xiah@popsoft.com.cn

新年最大的惊喜就是当上超版了，林晓姐姐勉励我：权力越大，责任越大，我一定殚精竭虑做好超版工作，在软盘掀起一阵阵“腥风血雨”。



say
say@popsoft.com.cn

名字叫Say，可是经常不知道say什么……嗯，看中刊，关注桌游小版块，天天好心情！



小明斯基
psychoo@popsoft.com.cn

我本来想写四个字“笑而不语”，但是肯定会被林晓姐姐抽打，所以我风骚地写下这句话：每个人都有伤心事儿，但无论你站在巅峰还是谷底，总有个人就那么出现，给你讲个挺好笑的故事。

2010年我们继续讲故事吧，请你相信，我会多增加几位女主角的！（羞）

投稿地址

北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部（投稿栏目） 邮编：100142

林晓： 我亲爱的读者朋友，新年了，换一本新的台历，换一种兴奋的心情，换一种从未尝试过的生活，你会发现，活着本身就是一个太值得珍惜的奇迹。祝大家新年快乐，心想事成。像往年一样，我会在“读编往来”里等着你，和你聊聊杂志，说说电脑，谈谈游戏，做你永远的“林晓姐姐”。

有一种盘子，它盛的不是菜，而是对大软的爱……
bbs.popsoft.com.cn，大众软件官方论坛大软地盘，永远向你敞开……

软盘 POPSOFT ZONE BBS.POPSOFT.COM.CN

（以下文章仅代表作者个人观点）

12月上专题一文评述与12月上整本大软看过后感想

■软粉 zhou2629

这期专题《反盗版的游戏——互联网视频网站风波回顾》，看完之后我差点要扯掉周围一切可以扯掉的东西（很抱歉其中也包括大软，不过这事以后不会再发生），不过调整心态加上妹控的力量，很快便恢复了平静。说到底这事其实不过是市场之间钱与利的纠纷，各位也啥都明白——所谓“当局者迷，旁观者清”，不过旁观者毕竟只是旁观者而已，很悲剧的啥也做不了。搜狐和优酷迅雷都是卷进钱与利的欲望之漩涡之中的东西，好像做什么都能惊天动地似的。冰河的观点很好，如果这些公司啥的只是一群普通人，那就是一堆小孩的争吵，没事干撑的加烧钱玩而已。

钱和权这两个东西还真是神奇，不是么？搜狐优酷两家的总裁，曾经共进患难的兄弟现在啊。话说以前有个瑞星和微点，额，不说了。曾经和现在的反目成仇如此，现在的反盗版联盟那么多乱入的媒体和一集十几万的电视剧也是如此。什么这个门那个门更是如此，只要能得到更多的钱和权，管他什么兄弟友情公平正义还是什么道德底线，一概无视，什么残忍无道的手段都可以使出来，今天有个搜狐反盗版联盟，明天还不知道其他的什么联盟什么事件出来，当然包括以前一个叫什么绿坝的东西。

当然，又是一篇混乱的评论文诞生，这次我是不是很尖酸冷漠？不过看着那些为了钱和利如同疯狗般的人的话，这样比好好说话更好些，因为类似这样的事件多到数不过来，为了钱和权的话，他们可以做到一切皆有可能。额，冰河你辛苦了，写了这么多的字，不过带来的好像只有咱们软粉在叹息，不是么？现在继续下一话题，那就是对12月上整期的评论。

其实看完专题后再看完12月上的杂志，上面那种感情更浓。反盗版一事不说，不过说到咱们中国网友的素质——虽然网络是个虚拟世界，但也是真人构成。社会上那么多压力，换来的这么多流行语，其实想想更多的只是悲哀。所谓寂寞也能恶搞的话，没办法，话说虽然和网络新语关联不大，但也要提到“春哥”和“曾哥”这两个人物，额，不知道要说啥，寂寞下的恶搞么？各位也不承认，有些恶搞的话应该说恶俗才是，春（曾）哥是个例子，寂寞也是，围观算一个，包括小沈阳，还有某个叫绿坝娘的东西和没提到过的某种花卉。现实中压力太大，导致的是在网上的乱喷和发泄，将网络当成这么个工具玩玩而已，所有网上的什么友情什么的当回事，没聊两句就开喷的现象——大部分人就这么微微一笑看得很淡，那些在现实一无所有而将网络上的友情而且从来没怎么喷过的人的后果就是精神崩溃——典型的例子就是我，别管那么多，我在百度贴吧上这种事见得太多了。那么继续，因为所谓已经看够了那些为了钱与权和名利的东西，我把P97的东西无视掉了，FALCOM的Windows 7版旧作不知还向下兼容Vista否（估计Linux不可能），因为没玩过正好想了解所以如果可以的话珍藏一套好了，《轩辕剑外传》系列很期待，格斗角色的文章对我也很有帮助，克苏鲁神话也很感兴趣而且也准备下载沙耶之歌的路过，因为电脑配置和不知何处买PC正版的原因，两款攻略只是看看算了。以上，揉脸+不解释=一切。

冰河

汗，我的专题有那么大的破坏力么？差点让你暴走……或许是那些早已被人熟视无睹的事实对你冲击太大？哎，坦白说，等你距离利益的圈子越来越近，你就发现这才仅仅是个开始啊。

不过评论虽然有些乱，但还是说明你有了自己的思考，很好，不枉我辛苦一场啊。真相再残酷，也还需要人来解决。那些能解决的人，就是还没有陷入疯狂的人了。

PS：采访时我问过古永锵一个问题，“早知道有今天，你当初会不会和张一起做搜狐？”，他说，如果时光倒流，他还是会一起做，然后在适当的时候自己离开做现在做的事情。有些东西，真的躲不开。

快评

本期很不错！“网络时代”很精彩，“专栏评述”也不错，感觉杂志的品质提高了不少，那种风格我越来越喜欢了。游戏部分中“极限竞技”最棒，强烈建议以后附上录像下载地址！最近几部重量级游戏的攻略看得我热血沸腾，但一看配置就只能放弃了，就拿蝙蝠侠AA来说，居然8个多GB……最近我在玩“火炬之光”这款游戏，感觉挺好的，建议大软登一下这个游戏的攻略。大软真是越来越精彩了，但是也越来越不好买了，强烈建议2010年加大发行量！

（吉林 金天量）

林晓： 发行量一定要加大，怎么能让读者买不到杂志呢。实在买不到，我们还有读者俱乐部可以邮购，邮购电话是010-88135604。新年这第一期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。





《魔兽世界》地图竞猜活动获奖名单

2009年11月，《优游网书》又发出两张《魔兽世界》的地图。这次猜对地图名称，并且准确写出了大地图名和小地区名的读者朋友不少。看看谁被幸运抽到，获得了《魔兽世界》集换式卡牌一套（15张）。奖品将由编辑部直接寄给获奖者。



获奖者

湖 北 沈振鄂
辽 宁 郭建业
江 西 包武雄
安 徽 严南舫
浙 江 安 平
山 东 刘 翔
河 南 赵豫武
江 苏 林广茂
天 津 张 爽
北 京 李 欣


11月上地图
燃烧平原的灰烬之柱


11月下地图
尘泥沼泽的狂潮湾

《大众软件》2009年的书脊图案是什么?

林晓：还记得2009年1月下杂志上的这个问题吗？现在，你该有答案了吧？不过，由于部分读者只购买上下半月杂志，或者是只购买月中刊，书脊的答案就可能会有3种哦：24期上下半月刊的，月中刊的，36期全年的。不管是哪种答案，只要将完整的书脊图案拍照寄给我，你就有可能获得奖品，奖品有游戏周边、数码产品以及一份2010年全套《大众软件》。赶紧行动吧！截止日期是2010年1月15日。

邮寄地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》（邮编100142），也可用jpg格式发信给我，E-mail是linxiao@popsoft.com.cn。



“2009年读者调查”获奖花絮

林晓：“2009年《大众软件》读者调查”的读者获奖名单公布后，奖品陆续发放了出去，这次调查，所有参加的读者都有礼物，很是让负责发奖的同事手忙脚乱了一阵子。百忙之中，收到这么一份获奖感言，给这同事带来几分趣味和一丝欣慰，这个小小的花絮传递的，是读者对《大众软件》一贯的支持和信任，这也是我们办杂志信心的源泉所在。2010年，相信你们依然会一如既往支持我们，谢谢。

风水轮流转，今年轮到我…… ■浙江 吴昊

2009年12月10日，一台崭新的Eee PC来到了我的桌上，快递单上白纸黑字的印着发件地址：北京市海淀区亮甲店恩济大厦5楼《大众软件》，心中不禁一阵感慨：风水轮流转，今年终于轮到我发达了。

已经记不清这是我第几年参与读者调查了，从最初的寄信件，然后买大软仔细扫描获奖名单；到后来的网上参与投票，用Ctrl+F搜索获奖名单中自己的名字，每年我都抱着巨大的期望的参与，最后却总是习惯性的失望，然后继续等待下一年的读者调查，感觉和买福利彩票差不多，重在参与嘛！只是每年都落榜，投票的动力也慢慢开始难以维系了。

然而今年终于有些不同了，虽然打开获奖名单的第一眼，我就望到了一个熟悉的名字，不过我并没有太激动：往年同名同姓的人中奖的事也不是没发生过，于是我小心翼翼地往下翻，看看能不能有个三等奖什么的，结果令我很失望，除了一等奖，其他就搜不到了，看来今年读者调查又和我无缘。可是过了几天，我突然收到了大软的通知，才知道自己是真的撞上了一等奖，简直不敢相信自己的眼睛，当时脑海就冒出这么一段话：感谢CCTV，感谢MTV，感谢大软，感谢林晓JJ的猫和冰河的砖，感谢XXX……于是就有了文章开头的那一幕

当然了，自从奖品来了，我腰也不酸了，腿也有劲了，一口气爬100层楼也不累了，看大软也更有激情了。明年的读者调查，我来了……

DIR 留言板

甘肃 张帆

我现在上高一，学习很紧张，不过大软给我足够的娱乐。虽然没有买全，但加起来也是厚厚一堆杂志，偶尔上软盘潜潜水，试客上乱看看，其乐无穷。

北京 金意阳

杂志中有很多游戏和软件，对电脑玩家有很大帮助。但是《优游网书》里讲《魔兽世界》讲得太多了，像《梦幻西游》这样我喜欢玩的游戏，都没见怎么提。能多说说老游戏吗？我很喜欢你们这个游戏的团队，我感觉很多人都很“强大”。还有，林晓姐姐很风趣！

甘肃 王振锋

看到“新品初评”中介绍的鼠标、显卡，我不由得心动。而“应用心得”介绍的知识也有很多是我不知道的，原来电脑还可以这么用。总之一句话，我买了一本让我受益匪浅的杂志！“漫游知识海洋，体验游戏快乐”，我从大软中收获了许多。我期待着下一期大软更精彩。

林晓：新年杂志做了一些内容和版面上的调整，看看大家喜欢不？还是第一次听到有人说我风趣呢，大概是在编辑部里“近啥啥就啥啥”了，呵呵。

热门游戏排行榜

截止日期2009年12月31日

单机榜

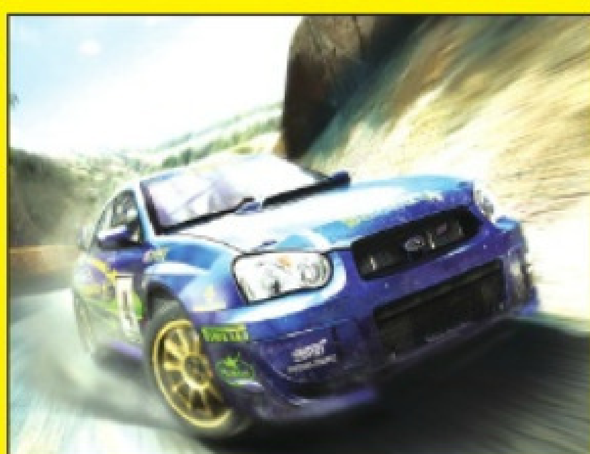
排名	游戏名称	制作公司	上市日期
1	使命召唤——现代战争2	Infinity Ward	2009年
2	实况足球2010	KONAMI	2009年
3	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003年
4	求生之路2	Valve Software	2009年
5	生化危机5	CAPCOM	2009年
6	侠盗猎车手Ⅳ	Rockstar North	2008年
7	仙剑奇侠传四	上海软星	2007年
8	边境之地	Gearbox Software	2009年
9	孤岛危机	CryTeck	2007年
10	火炬之光	Runic Games	2009年

网游榜

排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
1	魔兽世界	魔兽世界	网易	2005年
2	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009年
3	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008年
4	天龙八部	搜狐	搜狐	2007年
5	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009年
6	成吉思汗	北京麒麟网	北京麒麟网	2009年
7	穿越火线	SmileGate	腾讯	2008年
8	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006年
9	梦幻西游	网易	网易	2003年
10	蜀门	云蟾网络	绿岸网络	2009年

小白：在新的一年里，咱们的TOPTEN榜单也有了新变化，我会在这里为大家推荐新游戏，大家玩过之后如果喜欢它们，请一定要来投票喔，让我们把榜单上的老游戏通通替换掉吧！

在这期单机榜上，《使命召唤——现代战争2》《求生之路2》等大作也出现在了榜单上，不难看出着今年的单机市场依旧是FPS游戏的天下。说起杀僵尸的《求生之路2》，可以发现其中加入了许多近战武器，有砍刀、扳手、棒球棒、电锯……非常符合某阴暗编辑的胃口，在他大大地称赞了这游戏一番后，我们发现“杀僵尸”活动并没有像他预想的一样在编辑部里流行起来，也许是大家在一代里已经杀够了吧。在《求生之路》《植物大战僵尸》引发的一股僵尸热潮后，僵尸类游戏何时会再次让人瞩目呢？我猜是PC版的《僵尸围城2》来到之时，你们认为呢？



你的显卡跑得起《尘埃2》

最近好玩的游戏有不少，我推荐《科林麦克雷：尘埃2》和《大蛇无双Z》。《尘埃2》是目前仅有的一款能基本体现DirectX 11技术特性的游戏，带来更佳的细节表现、更真实的水面效果、动态模糊、柔和阴影等效果，还能从多核心处理器中获益。不过也有网友抱怨，在DirectX 9与DirectX 11模式下截图的对比并不明显，玩过的玩家表示：“跑起来后谁还能注意那些？”

《大蛇无双Z》对“割草”精神进行了完美诠释，还完整收录“无双大蛇”与“魔王再临”中的内容并加以强化，追加了新角色与新内容等等。另外，编辑部的“地穴领主”对此作很有爱，午休时候也要拿它出来砍上一会儿，有一天在他快乐地秒杀杂兵时，突然“砰！”的一声——停电了，“地穴领主”只能含着眼泪吃饭去了……



《大蛇无双Z》中造型诡异的角色

看·玩·用 "指定"酷

下一代浏览器UC7.0横空出世

看 全新论坛模式，实时泡坛不吃力

玩 突破flash瓶颈，手机变身游戏机

用 开放迅雷引擎，下载电影更带劲



手机上网用UC　移动生活好伴侣

下载体验　PC下载：www.uc.cn　手机下载：wap.uc.cn

UC 优视科技

大众软件2009增刊

（贺岁版）上市热卖中！



世界进度领先的华人公会“星辰”
专为本刊提供奥杜尔、十字军试炼详尽攻略！

一本增刊，双向封面
全国各地书报亭有售！
零售价：29.8元



剑侠情缘网络版叁
图文指导全书



魔兽世界巫妖王之怒
台服副本攻略宝典

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375　65025164

传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
~~定价：￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN